

AVANCES
STAR FOX ZERO
CHIBI-ROBO! ZIP LASH
XENOBLADE CHRONICLES X
FAST RACING NEO
REVISTA OFICIAL NINTENDO
Wii U
NINTENDO 3DS
Nintendo®
Nº 278
ANALIZADOS
DISNEY INFINITE 3.0 STAR WARS
+
SKYLANDERS SUPERCHARGERS
¡Alucina con las nuevas figuras!
¡REGALAMOS UNA NEW NINTENDO 3DS!
Descubre cómo participar en la página 11
¡LA UNIÓN HACE LA TRIFUERZA!
ZELDA TRI FORCE HEROES
Llama a tus colegas, os vais de aventuras en 3DS
Super Mario Maker
Descubre los niveles favoritos de la redacción
Animal Crossing
Happy Home Designer
¡Descarga los diseños más alucinantes!
¡Lee el mejor análisis del juego!



¿LOS VAS A DEJAR PASAR OTRA VEZ?

NINTENDO 2DS

NUEVA LINEA SELECTS PARA NINTENDO 2DS Y 3DS

www.nintendo.es


 /Nintendo3DSES  @NintendoES  /NintendoES

PUES QUE NO SEA POR EL PRECIO:

LOS GRANDES CLÁSICOS DE NINTENDO 3DS, AHORA MÁS ACCESIBLES QUE NUNCA















Notas de la Revista Oficial Nintendo

NINTENDO 2DS | NINTENDO 3DS | new NINTENDO 3DS



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 278



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Desde que en 2011 Skylanders irrumpió en nuestras consolas, es ya tradición que en otoño nos llegue una nueva entrega de la serie. Y de Disney Infinity. Y, ahora, de juegos en los que podemos usar los amiibo. Es lógico: se acerca la Navidad, la época en la que se venden con diferencia más videojuegos y juguetes, así que estas experiencias, que combinan ambos, son productos estrella. Sus muñecos vuelven locos a los chavales (y no tan chavales), y además hay que reconocer que las entregas de este año de Disney Infinity (con la llegada del Universo Star Wars) y Skylanders (con Donkey y Bowser de invitados) son dos buenos juegos que mejoran claramente a sus predecesores.
Pero es verdad que, para disfrutarlos al máximo, hay que desembolsar algo más de pasta además del Starter Pack. Por eso, creo que Nintendo ha acertado con AC Happy Home Designer: aunque las figuras o tarjetas amiibo añaden contenido, quien no las usa no tiene la sensación de no tener entre las manos un juego completo. Lo demás, es optativo.



página 18 Reportaje Zelda Tri Force Heroes El Zelda más gamberro y divertido se jugará en Nintendo 3DS.



página 32 Análisis Animal Crossing HHD. Así es el juego que te convierte en el decorador de Animal Crossing.



página 46 Avances Chibi-Robo!, Xenoblade y todos los grandes juegos que vienen para nuestras consolas.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Super Mario Maker se está llenando de niveles geniales.



Gustavo Acero
Ya tengo disfraz para Halloween: cualquiera de Tri Force Heroes.



Luis Galán
Preparando la llegada de Extreme Butoden con el Tenkaichi 3 de Wii.



Laura Gómez
Con AC Happy Home Designer... y recuperando AC New Leaf.



Samuel González
Super Mario Maker, nunca se termina y engancha sin remedio.

Enchúfate a las plataformas nintenderas

A la venta:
6 de noviembre

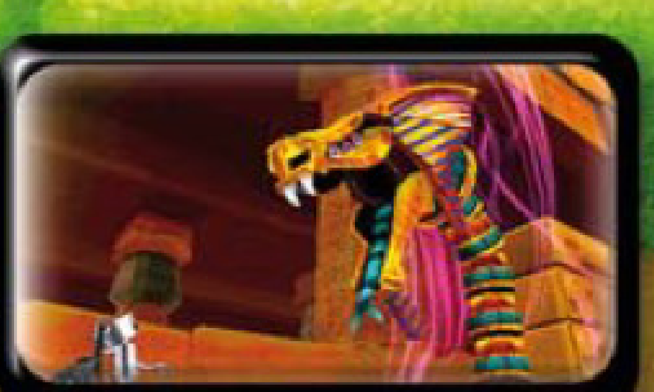
Chibi-Robo! ZIP LASH™



Muévete por las plataformas usando tu cable



Encuentra y colecciona los snacks ocultos



Vence a tus enemigos a golpe de enchufe

Ya puedes reservarlo







Edición especial: incluye juego y figura amiibo

7
www.pegi.info

www.nintendo.es



Wii U

amiibo Festival, fiesta en tu Wii U

El juego de tablero de Animal Crossing llega el 20 de noviembre.



Más amiibo

De momento, solo en Japón: el día 17 de diciembre llegan las figuras de **Rese T. Ado**, **Sócrates**, **Estela** y **Betunio**. Aún no sabemos de su llegada a Europa.

Tras el muy exitoso lanzamiento de Animal Crossing Happy Home Designer en Nintendo 3DS, ahora es Wii U la que se prepara para recibir un "spin-off" de Animal Crossing. Y se trata de un juego muy diferente: ni más ni menos que un juego de tablero a lo Mario Party, pero ambientado en el famoso pueblo de los animales.

Juega con tus figuras

Esta claro que, con ese título, las figuras amiibo tenían que tener un papel muy especial. Bastará con que acerques al Wii U Gamepad un amiibo de la serie Animal Crossing para jugar con ese personaje (en el pack del juego vienen Canela y Candrés, y hay seis más). Desde ese momento comienza un divertido juego de tablero para hasta cuatro jugadores simultáneos, en el que te esperan un montón de sorpresas: en cada casilla sucede un evento que puede perjudicar o favorecer a tu personaje, y en el que le veremos interactuar con los vecinos más populares de la franquicia. Además, en las partidas acumularemos Happy Points, que podremos guardar en nuestra figura amiibo. Y







pág 8

La hora de Bowsy

El único heredero de Bowser es nuestro villano del mes. ¡Descubre todas sus maldades!



pág 10

Cerca de tu 3DS

Seguimos repasando los juegazos de los próximos meses para la portátil.





Canela será una de las protagonistas. Jugaremos con el personaje de Animal Crossing del que tengamos la figura amiibo.



Las tarjetas amiibo desbloquearán minijuegos, como este que nos recuerda al mítico Balloon Fight.



Habrá minijuegos multijugador. ¿Quién será el primero que atice a la figura de Rese. T. Ado?



AMIIBO FESTIVAL TE PERMITIRÁ DISFRUTAR DE TODO EL ENCANTO DE ANIMAL CROSSING EN UN JUEGO MULTIJUGADOR

esto mola porque tú puedes llevar tu amiibo a casa de un amigo, guardar los puntos y luego usarlos en tu juego para desbloquear contenido.

Un tablero muy vivo

En los tableros del juego habrá eventos específicos para cada personaje, y otros de temporada, como es habitual en la serie. ¡Juega en diferentes estaciones y habrá cambios! La guinda la ponen las tarjetas amiibo de Animal Crossing, que desbloquearán minijuegos. ¿A que tienen buena pinta estas Navidades con este juegazo?

Un pack muy completo

El 20 de noviembre Animal Crossing amiibo Festival llega a las tiendas en un pack que incluye juego, los amiibo de Canela y Candrés y tres tarjetas amiibo. Además, se ponen a la venta los 8 amiibo de la serie Animal Crossing y un pack con los de Al, Paca y Totakeke. Y recuerda que están a la venta los sobres y el álbum de las tarjetas amiibo.







Bowsy

El hijo y heredero de Bowser es muy fiel a su padre, a quien ayuda en sus malvados planes contra Mario.

Le conocimos por primera vez en Super Mario Sunshine, en 2002. Se hizo pasar por Mario para causar estragos en Isla Delfino y que el fontanero recibiera la culpa. Un plan ocurrente para un villano tan joven, con el que demostró su inteligencia.

Se le conoce como Bowser Jr. en la mayoría de países, aunque Nintendo decidió llamarlo Bowsy en España. En los mercados asiáticos su nombre es Koopa Jr., pues allí su padre Bowser siempre ha sido conocido como Koopa.

Es físicamente muy parecido a Bebé Bowser (Baby Bowser), versión bebé de su padre que conocimos en Yoshi's Island (1995) y otros juegos de Yoshi. Suele haber confusión entre Bebé Bowser y Bowsy/Bowser Jr. por parte de la gente.

La identidad de su madre es todo un misterio, aunque Bowsy a menudo llama "mamá" a Peach y colabora en sus secuestros porque siente afecto por ella y quiere tenerla cerca. De hecho, su malvado padre intentó hacerle creer que Peach es su verdadera madre.

Es el único hijo de Bowser. Aunque durante años todos creímos que los Koopalings (conocidos en España como Koopalines y Esbirros de Bowser) eran hijos del gran antagonista de Mario, Shigeru Miyamoto acabó desmintiendo que fuese así. Eso sí, Nintendo sigue afirmando que los Koopalings son hermanos entre ellos.

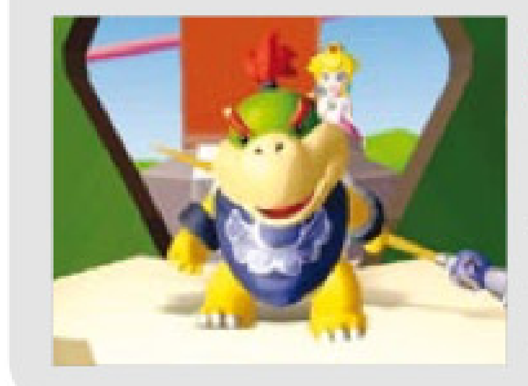
Ha demostrado estar muy capacitado a la hora de pilotar robots gigantes y vehículos. Su favorito es la nave que estrenó su padre en Super Mario World (en la imagen), a la que a menudo añade sus propias modificaciones, como esos guantes de boxeo en Smash Bros.

A PESAR DE SU JUVENTUD, HA APARECIDO YA EN MÁS DE UNA VEINTENA DE JUEGOS.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

Es uno de los enemigos de **Super Mario Maker**, donde podéis incluirlo en los niveles que creéis. Para hacerlo, hay que seleccionar a su padre Bowser y agitarlo. Además, por primera vez tenemos a Bowsy adaptado a los gráficos de los antiguos Mario.

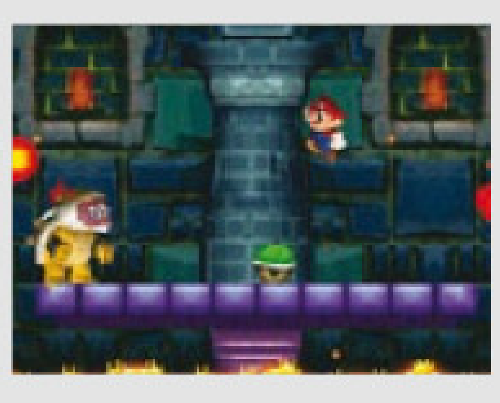
Las mejores apariciones de Bowsy



Super Mario Sunshine
(GC, 2002)
Debutó con fuerza: era el principal antagonista.



Mario Kart: Double Dash!!
(GC, 2003)
El primer título en el que fue personaje jugable.



New Super Mario Bros.
(DS, 2006)
Se consolidó como uno de los grandes villanos del mundo Mario.



Super Smash Bros.
(3DS/Wii U, 2014)
Se ha unido como personaje jugable en el nuevo Smash.

LA FIESTA NO PARA EN LA PORTÁTIL

#masmadera3DS

3DS vive un tiempo increíble. Usa #masmadera3DS en Twitter para informarte de estos lanzamientos.



29 DE ENERO

Final Fantasy Explorers

El mayor Final Fantasy hasta la fecha será un multijugador.

Mucho ha tardado en llegar la serie Final Fantasy a Nintendo 3DS, (si exceptuamos los juegos musicales de la serie Theatrhythm), pero la espera habrá merecido la pena si esta aventura cumple todo lo que promete: nos convertiremos en buscadores de gemas en la Isla de Amostra, creando de cero a nuestros personajes: podremos elegir entre 20 profesiones y cientos de armas, piezas de armadura y objetos. Nuestro equipo será de un máximo de cuatro héros más cuatro monstruos a los que entrenaremos e invocaremos en combate. Y, aunque podremos jugar toda la aventura en solitario, disfrutarla con tres amigos más en modo local u online será lo más. Ah, y además los monstruos son viejos conocidos de la serie FF, e incluso podremos jugar con el aspecto de héroe legendarios como Yuna, Squall o Cloud. Una delicia para los fans.



PRONTO, PARA TU 3DS



20 NOV.

New Style Boutique 2

¡Revoluciona la moda!

17.000 prendas y complementos y 5 carreras: maquilladora, peluquera, modelo, diseñadora y directora de tienda. Crea tú las tendencias.



PRIMAVERA

Mario & Luigi Paper Jam

Mario conoce a Mario.

Las dos series de juegos de rol de Mario se unen cuando Paper Mario salta al mundo de Mario & Luigi... ¡la aventura y la diversión están garantizadas!



2016

Fire Emblem Fates

Las batallas más grandes de 3DS.

El nuevo Fire Emblem llegará en dos ediciones: en una lucharemos del bando del reino invasor, y en otra con los invadidos. Estrategia y rol en un juego en el que nuestras decisiones alterarán el desarrollo y la historia.



1º TRIMESTRE

Hyrule Warriors Legends

Hyrule en tiempo de guerra.

Personajes de Wind Waker se unirán a las batallas protagonizadas por los héroes de Zelda en una increíble conversión del juego de Wii U.

SUPERCONCURSO



¿Te consideras un gran diseñador o diseñadora de interiores en Animal Crossing Happy Home Designer?

¡Demuéstranoslo y gana una **New Nintendo 3DS!**

CÓMO PARTICIPAR:

- Saca una **captura del encargo** que te haya quedado **más chulo**
- **Tuitea** la pantalla con el hashtag **#superdiseñoAnimalCrossing**
- **Participarás automáticamente** en el sorteo.

Participación abierta hasta el día 13 de noviembre

2015 MGW MADRID GAMES WEEK

Pasión por los juegos en Madrid

Más de 92.000 visitantes en la gran feria del videojuego.

Entre el jueves 1 y el viernes 4 de octubre se celebro en los pabellones 8 y 10 del recinto ferial IFEMA la edición 2015 de la **Madrid Games Week**. Las compañías más importantes del sector presentaron sus próximos juegos, y el éxito de público fue rotundo: de los 55.200 visitantes del año pasado se pasó a 92.500 este año. Por supuesto, **Nintendo** estuvo presente con uno de los stands más destacados. Y también **Axel Springer España**, la editorial que publica **Hobby Consolas**, **Playmanía** y la revista que ahora tienes entre las manos, tuvo stand en la feria. Miles de lectores se acercaron para comprar las revistas de la casa, incluida **una reedición del mítico número 1 de Hobby Consolas**, que salió a la venta en 1991. Además, la feria sirvió para presentar el nuevo portal **Hobbyconsolas.com/industria**, dedicado a los profesionales del videojuego en España, con información sobre desarrolladores, tendencias y formación.











NINTENDO

➲**Los nintenderos** salieron con una sonrisa de oreja a oreja de la feria. Pudieron probar juegos inéditos como Star Fox Zero, Yo-Kai Watch, Mario Tennis Ultra Smash, Xenoblade Chronicles X, Zelda Tri Force Heroes... Es decir, todos los grandes títulos que Nintendo lanzará a finales de 2015 y algunos de 2016. Nintendo España valoró muy positivamente que el público fue muy variado, desde niños con sus padres, que también jugaban, a "hardcore gamers", demostrando que todo jugón es nintendero.

MÁS DE 90.000 PERSONAS JUGARON, PARTICIPARON EN LAS ACTIVIDADES Y DISFRUTARON ESTE AÑO EN LA MGW







MÁS QUE JUEGOS

➲**En el stand de la Gran N** se caracterizó además por sus actividades más allá de la simple prueba de juegos. Se sorteó una New Nintendo 3DS cada hora durante toda la feria, hubo torneos de Splatoon, Mario Kart 8 y Super Smash Bros., una pared donde los visitantes podían diseñar su nivel de Mario Maker con pegatinas y la visita de youtubers nintenderos.





➲**En el 30 aniversario** de Super Mario Bros., los (y las) cosplayers se acordaron del

LOS COSPLAYERS VOLVIERON A BRILLAR EN LA FERIA, DESTACANDO LOS DISFRACES NINTENDEROS





➲**Hobby Consolas** realizó su propio concurso de cosplay, al que se presentaron "personajes" como Zelda o Maripola de Hyrule Warriors.







ZELDA, DISFRAZ ESTELAR

➲**De todos los disfraces nintenderos,** el de Princesa Zelda fue, sin duda, el más recurrente, eso sí, inspirándose en versiones de muy distintos juegos. Link también fue muy popular, y esta pareja de cosplayers, Zelda y Skull Kid, nos dejó impresionadísimos.



Hablamos con
Arturo Monedero
Fundador de Delirium Studios

Delirium es el estudio español de moda, gracias a juegos como Los Ríos de Alice para Wii U y el próximo Los Delirios de Von Sottendorff para 3DS. En Madrid Games Week hablamos con su cara más conocida, el diseñador Arturo Monedero.



Arturo Monedero es el diseñador principal del estudio bilbaíno Delirium. Si quieres saber de qué es capaz su imaginación, échale un vistazo al avance de Los Deliros de Von Sottendorff en este mismo número.

¿Cómo ha sido desarrollar Los Delirios de Von Sottendorff?
Fueron cuatro años, dos de ellos de preproducción, buscar financiación y escribir el juego. Ha habido 40 personas involucradas. Es un Doble A casi, no llegamos a Triple A porque somos un estudio independiente, somos pequeñitos, pero se ha hecho con tanta fuerza, tanta energía… Creo que hemos conseguido sorprender al jugador. Y no solo con las mecánicas, sino también con el aspecto visual. Son 200 habitaciones hechas una a una con detalle máximo. Hemos contratado a un decorador de interiores. Y luego el sonido: usamos una tecnología que consigue sensación de 360 grados. La voz de la locura te va susurrando y animando todo el juego, y si juegas con cascos te parecerá que está detrás de ti. Para la música hemos usando un violín de hace 100 años. Sientes como el violín se sale de la orquesta, da una vuelta alrededor tuyo y se aleja. No queríamos que solo fuera una propuesta independiente que destacara por la mecánica, queríamos que todo fuera fuerte.

¿Te atreves a hacerte una "autocrítica del juego"?
No puedo ser objetivo… Me pongo un 9. No un 10 porque soy muy perfeccionista y jamás tendré el juego que quiero. La mecánica novedosa es algo a valorar muchísimo, y todo el detalle en gráficos y música… Jugabilidad: tiene un puntillo de dificultad. Música, un 10. Gráficos, hemos hecho una inversión brutal. Si me comparas con un Triple A, no tenemos la pasta de los grandes estudios. Pero creo que está entre los 5 mejores juegos independientes españoles de 3DS.

¿En qué os habéis inspirado para la peculiar estética?
En dos fuentes principales: Las Aventuras del Barón Munchausen, peli de los años ochenta, y en un juego muy antiguo de Spectrum, Jet Set Willy. Una especie de noble que quería volver a la cama y su mujer no le dejaba, y tenía que recorrer una mansión enorme.

Mezcláis puzles y plataformas. ¿Qué género predomina?
Es un juego de plataformas. Está tan integrado el puzle global, que es la mansión, dentro del sistema de plataformas que la gente lo va a ver como cuando en Mario hay pequeños puzles. Pero te rompemos los esquemas: ya no es un juego en el que vamos de izquierda a derecha. La puerta por la que has pasado y has dejado atrás quizá sea la que necesitas para entrar en otra habitación. El jugador se da cuenta de que no es un plataformas de ir del punto A al punto B, es distinto. Hemos disfrutado mucho diseñando las habitaciones.

"AL PROBAR LOS DELIRIOS DE VON SOTTENDORFF, EL JUGADOR SE DA CUENTA DE QUE ES UN PLATAFORMAS DISTINTO"

Los Ríos de Alice se está llevando muy buenas notas.
Sí, muy buenas notas, entre 7,5 y 8. El 7,5, por lo exigente que soy, me parece baja. Un 8 está muy bien. Alice es un juego más íntimo y pequeñito. Los Delirios son 10-20 horas de juegos. Una pasada para un juego de descarga de 3DS.

¿Hay más proyectos en mente para Wii U o 3DS?
Mientras escribimos nuestro nuevo proyecto grande, siempre pensamos en adaptar nuestros juegos anteriores a otros sistemas. Sin confirmar nada, creo que el matrimonio con Nintendo va a durar.





Monster Strike, del móvil a la 3DS

Al igual que ocurrió con Puzzle & Dragons, otro de los juegos para móviles de mayor éxito en Japón llegará a 3DS en una versión muy especial. La jugabilidad será similar a la edición original de móviles, con reclutamiento y fusión de monstruos y un sistema de combate inspirado por el billar, en el que lanzaremos a nuestros monstruos contra los enemigos para causarles daño. Sin embargo, en nuestra consola portátil disfrutaremos de una gran experiencia de rol, con una extensa trama argumental y muchos momentos de exploración en escenarios diseñados en 3D. Aún no sabemos si el juego llegará a Europa, pero la verdad es que tiene buena pinta y nos gustaría jugarlo.



¡Shin Megami Tensei IV: Final anunciado!

Uno de los mejores juegos de rol de 3DS tendrá una continuación directa, con el subtítulo “Final”. Mantendrá la extraordinaria esencia jugable de su predecesor, con sus magníficos sistemas de combate por turnos y fusión de demonios, pero Atlus ha escuchado las sugerencias de los jugadores para perfeccionar aún más la experiencia de juego. Además, su historia y personajes protagonistas serán completamente nuevos, aunque la aventura transcurrirá en el mismo universo que Shin Megami Tensei IV e incluso se ha confirmado ya que aparecerá Navarre, un samurái secundario que conocimos en dicho juego. En cuanto a nuestro nuevo protagonista, será un chico de 15 años que al comienzo del juego muere a manos de un demonio, pero una vez en el inframundo llegará a un acuerdo para volver a la vida con la misión de matar a los dioses.



BREVES...

Apollo Justice regresará en Ace Attorney 6

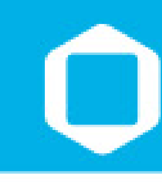
En un reciente tráiler de Ace Attorney 6 hemos podido ver a Apollo Justice, que volverá a unir fuerzas con Phoenix Wright en la próxima entrega. Este joven abogado protagonizó la cuarta entrega principal y siguió siendo jugable en la quinta, Dual Destinies (donde compartió protagonismo con Athena Cykes y el propio Phoenix Wright).

Project X Zone 2: más personajes

Si el primero ya era un gran crossover con multitud de personajes de Bandai Namco, Capcom y Sega, ya veréis la que se va a liar con esta nueva dosis de rol táctico. Se unirán personajes legendarios como Ryo Hazuki (Shenmue) y M. Bison (Street Fighter), y esta vez además tendremos también personajes de juegos de Nintendo como Fire Emblem Awakening y Xenoblade (Monolith Soft, creadores de este último, también desarrollan los Project X Zone). Saldrá en Japón en noviembre, y llegará a Europa en febrero.

Nueva filial de Level-5 en EE. UU.

La nueva filial Level-5 Abby, con sede en California, gestionará la distribución de juegos, series y merchandising de Level-5 en Occidente. ¡Ahora nos llegarán más cosas desde Japón y con mayor rapidez!





EL LANZAMIENTO DEL MES

Pokémon Mundo Megamisterioso

Los Pokémon salen de aventura a las mazmorras.

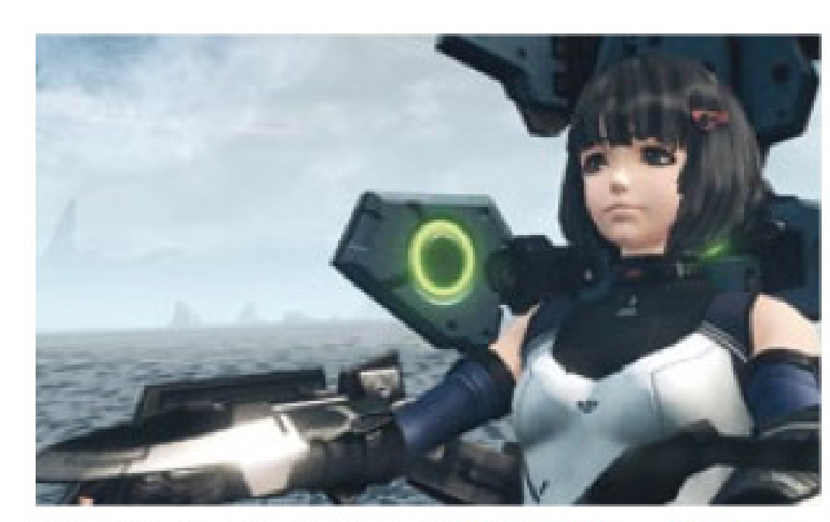
Justo cuando llega Etrian Mystery Dungeon a Europa (tendréis el análisis en el próximo número), los japoneses reciben el nuevo Mystery Dungeon de Pokémon, también desarrollado por Spike Chunsoft. Es el segundo Pokémon Mundo Misterioso para 3DS (tras Portales al Infinito), y en el pasado también hubo entregas para DS, WiiWare y GBA. Si jugasteis a alguno de ellos ya sabréis de qué van: controlamos directamente a los Pokémon y nos adentramos en mazmorras que se generan aleatoriamente, donde peleamos por turnos y en equipos. El juego incluye los 720 Pokémon, y para vuestro protagonista principal podréis elegir entre 20 opciones: los iniciales de todas las generaciones y también Pikachu y Riolu. El juego llegará a nuestro continente a principios de 2016, y entonces podremos juzgar si hace honor al "mega" de su título y si supone una gran evolución en esta subsaga.



Lanzamiento en Japón:
17 de septiembre

YA EN JAPÓN

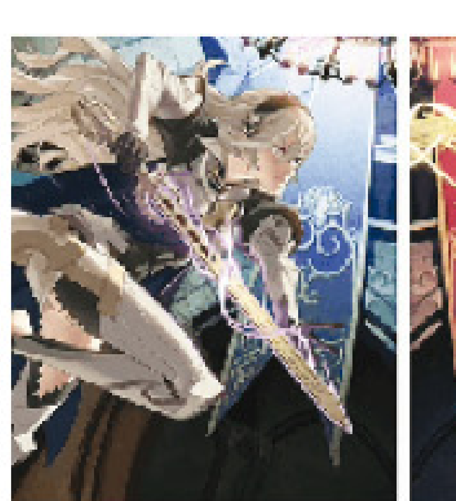
Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



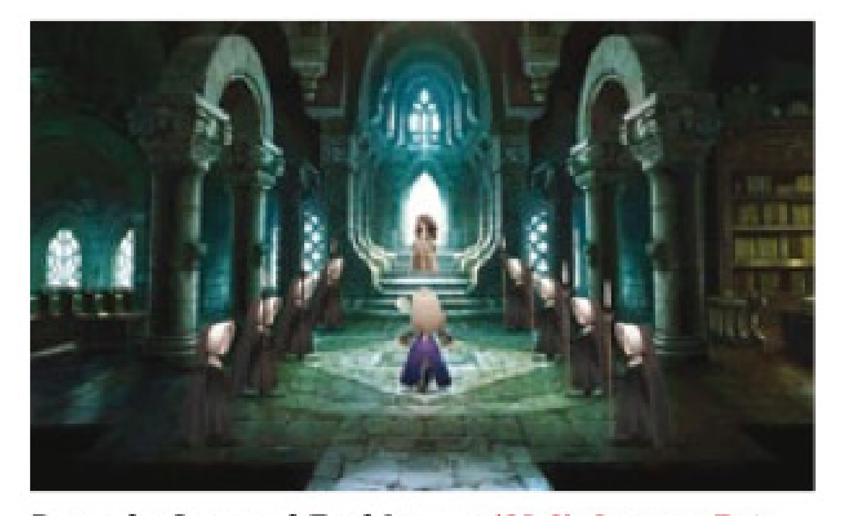
Xenoblade Chronicles X (Wii U) Monolith Soft
Fecha europea: **4 de diciembre**



Devil Survivor 2 Record Breaker (3DS) Atlus
Fecha europea: **30 de octubre**



Fire Emblem Fates
(3DS) Intelligent Systems
Fecha europea: **2016**



Bravely Second End Layer (3DS) Square Enix
Fecha europea: **2016**



The Great Ace Attorney
(3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Monster Hunter X** (3DS)
Compañía: **Capcom**



2. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



3. **7th Dragon III Code: VFD** (3DS)
Compañía: **Sega**



4. **Ace Attorney 6** (3DS)
Compañía: **Capcom**



5. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



Por algo la Trifuerza es "Tri"

Trailers

Zelda regresa a 3DS para enfrentarse al triatlón de las aventuras: trillones de puzles, combates que fortalecen los tríceps y una historia en la que salvar a una triste princesa. ¿Y cómo? Pues con una aventura cooperativa para "tris" jugadores.



NINTENDO
NINTENDO 3DS
AVENTURA

Una de las grandes sorpresas del Digital Event de Nintendo en el pasado E3 está a punto de desenvainar su triple espada cooperativa en 3DS. Siguiendo la estela jugable de **The Legend of Zelda: Four Swords** y el estilo visual de **A Link Between Worlds** nos tendremos que poner en la piel de Link, aunque será por triplicado. Ya sabéis que podremos jugar tres amigos al mismo tiempo, pero antes vamos a descubrir porqué necesitan a tres héroes en el reino de Pasarelia. Una malvada bruja del reino de Harapia ha lanzado una maldición sobre la princesa Cursilinda, despojándola de sus mejores ropajes a la moda y convirtiéndola en una triste heredera al trono enfundada en unas mallas muy horteras.

Un pueblo muy animal

Y no lo decimos porque sus habitantes no sean gente con gusto que viste muy chic sino porque el pueblo que visitaremos, y que



Pasarelia, el reino de moda

Nuestras aventuras transcurren en Pasarelia, un reino en el que la moda, la elegancia al vestir y el "fashion business" son las únicas preocupaciones de sus estilosos habitantes, un elenco de disparatados personajes que conseguirán hacernos reír en más de una ocasión por su obsesión con la moda.

El rey Rízor nos encarga la misión de devolver la elegancia a su hija, la princesa Cursilinda, que está hechizada.

El capitán nos informará al terminar las mazmorras sobre el siguiente paso para acabar con la maldición.

Madame Sastria confecciona nuestros nuevos atuendos si le llevamos los materiales necesarios a su taller de moda.

El chico del castillo nos revelará, como otros personajes, secretos a descubrir en Pasarelia.

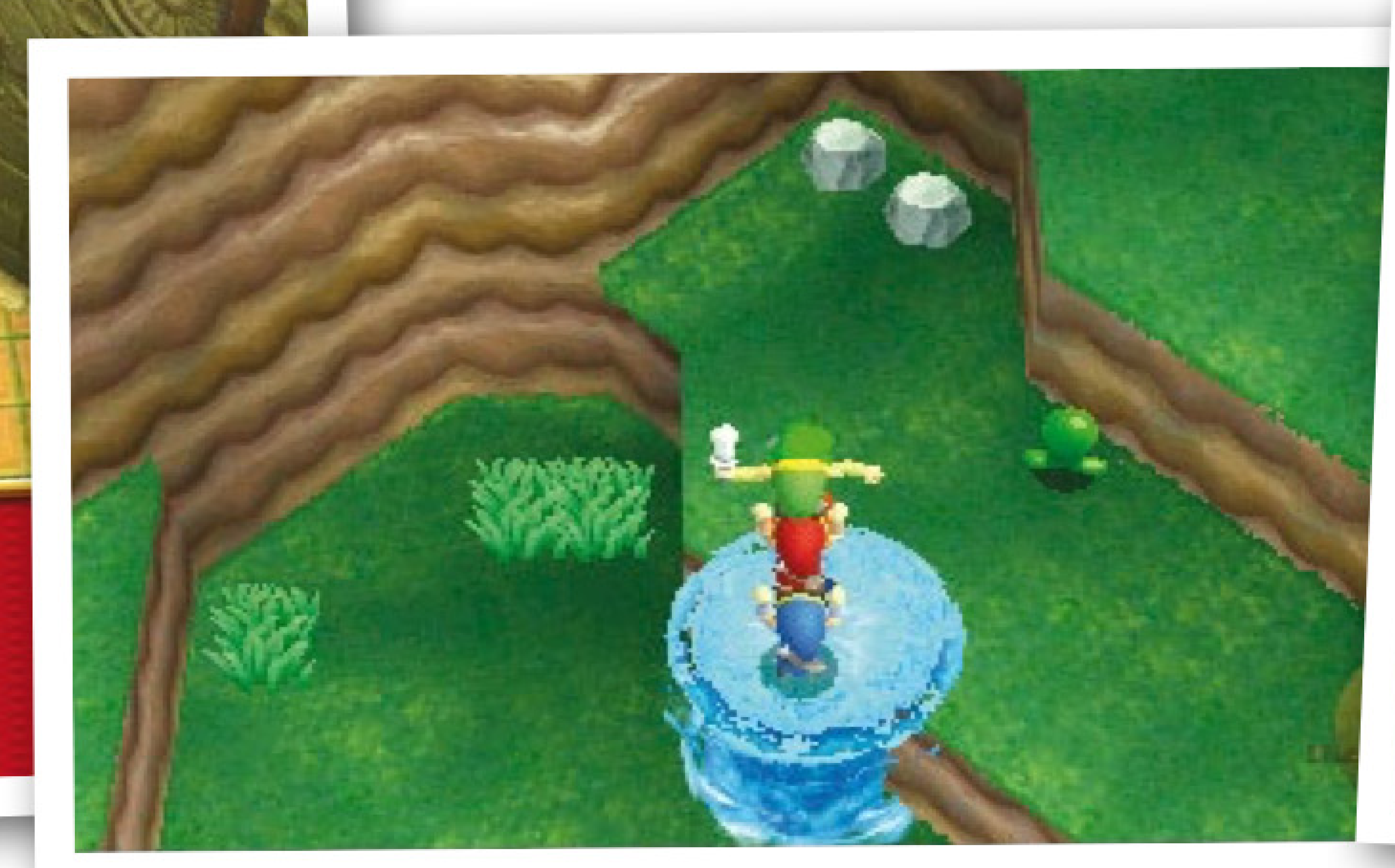
La Bruja de Harapia ha maldecido a la princesa Cursilinda para que no sea estilosa. ¡Qué bruja!

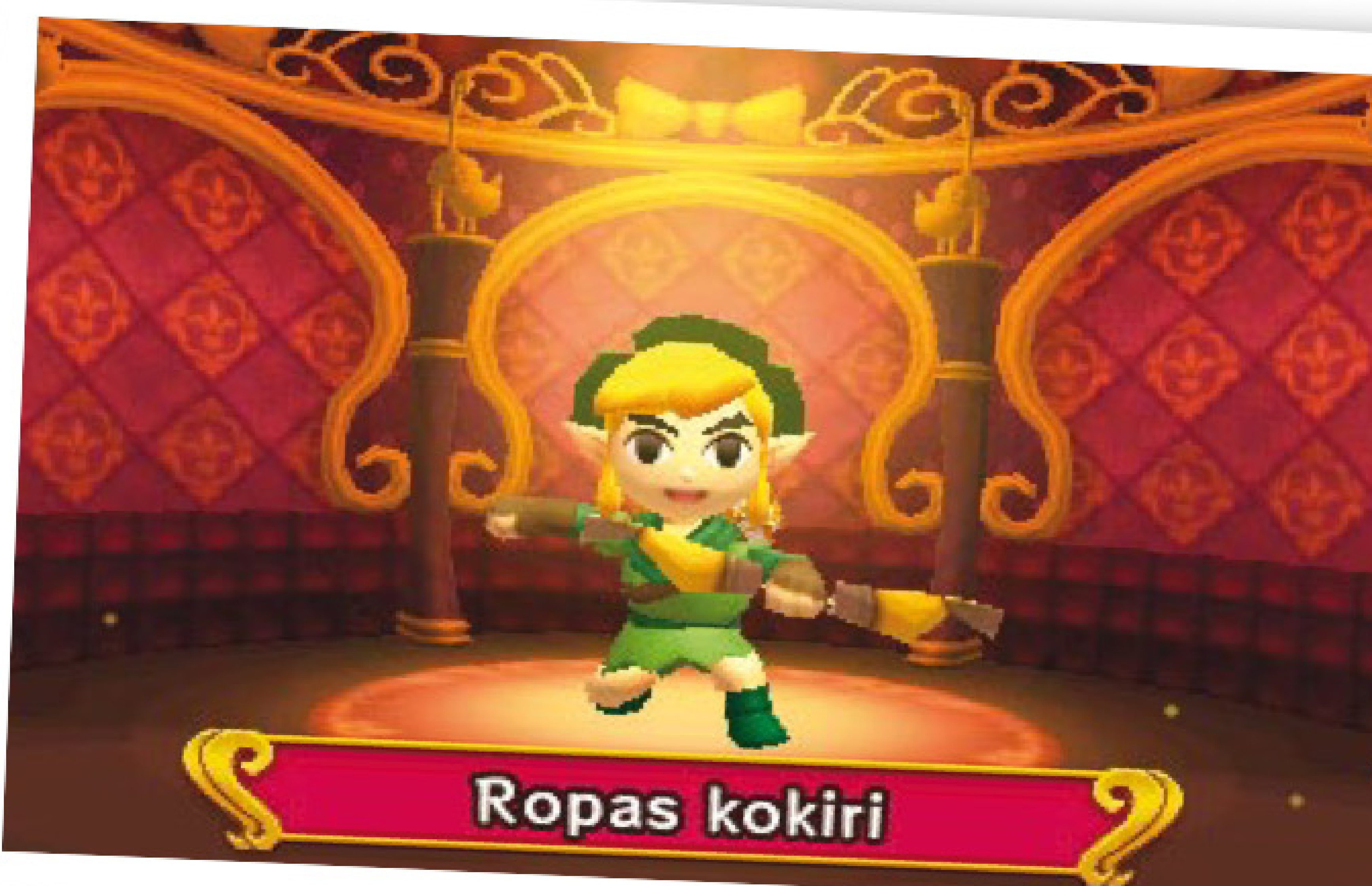
servirá como centro de operaciones para nuestras aventuras, nos recordará mucho al de **Animal Crossing**. Allí nos encontramos con varias tiendas: la del **cofre del tesoro** -en la que una vez al día abriremos uno de los cuatro cofres para llevarnos un premio-, el **estudio Miiverse** -en el que publicaremos las fotos que hayamos sacado durante nuestras correrías- y hasta **un mercader** que nos vende de todo tipo de materiales por un buen puñado de rupias. Pero si hay una tienda que recuerda a Animal Crossing es el **taller de Madame Sastria**, heredera espiritual de las **Hermanas Manitas**. Ella nos tejerá nuevos atuendos para llevar en nuestras aventuras.

Un héroe muy "fashion"

Los atuendos con los que podremos vestirnos jugarán un papel fundamental, ya que cada uno nos otorgará una habilidad distinta. Por ejemplo, la **parka de escarcha** evitará que resbalemos en el hielo, el vestido legendario de la mismísima **Zelda** aumentará la cantidad de corazones que obtendremos y la armadura martillo nos permitirá dar martillazos con el doble de fuerza, en homenaje a los **Hermanos Martillo de Super Mario Bros.** Para desbloquearlos, eso sí, antes tendremos que reunir los materiales necesarios (que recibimos al acabar las mazmorras) para que Madame Sastria se ponga tijera en mano y nos vista a la moda aventurera. Pero más allá de la







Tres Links en uno

La cooperación es el eje fundamental sobre el que gira esta nueva aventura. Estamos acostumbrados a ser el héroe de la historia, el único capaz de salvar a la princesa o evitar la infección zombi, pero en Tri Force Heroes tendremos que controlar a tres Links si jugamos en el modo individual (sin amigos online o localmente). ¡Menuda locura!



Al principio nos basta con controlar a un Link en algunas situaciones y llevar luego a los otros dos hasta la salida del nivel, pero el no cooperar dura poco.

Pronto tendremos que manejar a los tres Links, aunque sea para colocarlos en lugares estratégicos desde los que pasarnos una llave para evitar que caiga al agua, por poneros un ejemplo facilón.



Los tótems heróicos, eso de hacer torres con nuestros Links, será algo fundamental para salir airoso de los combates y los puzles. La cosa empieza a complicarse, amigos.



Combinar las habilidades de los tres héroes mientras cambiamos rápidamente el control entre uno y otro o formamos tótems requiere mucha habilidad jugando solo.





Los tres trillizos

Las mayores cotas de diversión se alcanzan jugando con amigos online o localmente. Aunque el diseño de los puzles y las batallas apenas cambia si jugamos solos o con amigos, la cooperación resulta igual de necesaria. Ahí es cuando vienen los codazos, los "te dije que yo iba arriba en el tótem", los "qué malo eres, nos han matado". Eso es jugar en equipo.



Encontrarás mucho rufián online, de hecho podremos incluirlos en la lista negra y así no volver a jugar con ellos, pero la educación es lo primero. ¡Qué menos que un hola!

Organizarse para resolver los puzles puede ser un auténtico lío, y más si no tenemos a nuestros amigos en la misma habitación, así que en ocasiones cuesta más avanzar que si jugamos en solitario.



Tener a tres Links controlados por humanos a la vez es una bendición, especialmente durante los combates. Limpiaremos las salas en un pispás.



Aunque cooperar con amigos puede ser frustrante también nos brindará los momentos más divertidos, hilarantes y gratificantes de esta nueva aventura.





extravagante y divertida ambientación "fashion", **Tri Force Heroes** ofrece, sobre todo, juego cooperativo para tres jugadores, de ahí lo de "Héroes de la Trifuerza" que reza el título.

Podremos jugar la aventura en solitario, intercambiando el control entre cada uno de los héroes o con otros dos amigos, online y localmente (incluso en modo descarga) pero no podremos jugar, de ningún modo, con "solo" dos jugadores. El escenario se dividirá en **8 mazmorras**. Cada una tendrá, a su vez, 4 áreas y por último cada área tendrá 4 niveles. Así, nos enfrentaremos a **128 niveles**, una cifra muy respetable. Entre las habilidades



Los emoti-Link

Durante el juego cooperativo local y online podemos usar emoticonos para entendernos con nuestros colegas y decir qué queremos sin necesidad de gritarles.





El hábito hace al Link

Dicen que aunque la mona se vista de seda mona se queda pero, en el mundo de Pasarelia, qué trapitos nos pongamos determinará las habilidades de nuestro héroe, como lanzar tres flechas en lugar de una, movernos más rápido, lanzar rayos con la espada,... Aquí están 24 de ellos, ¡pero hay más!

Ropas de héroe
Ropas Kokiri
Ropas eternas
Tritraje
Ropas normales
Ropa explosiva

Vestido legendario
Disfraz de Zora
Mono de suerte
Túnica acuática
Gorotraje
Sota de corazones

Traje bumerán
Atuendo vigor
Parka de escarcha
Armadura martillo
Disfraz cactus
Mallas kurulín

Traje de paladín
Atuendo de noble
Disfraz felino
Samurái
Reina de corazones
Animadora

que podremos utilizar no faltará ningún clásico de la saga, como el bumerán -que servirá para atrapar a nuestros compañeros-, las bombas, el arco o el martillo. También tendremos que dominar el **cetro de agua** -que crea columnas de agua sobre las que avanzar- o el **jarrón de aire** -que lanza a nuestros colegas hasta otro punto del escenario-, por poner unos ejemplos.

¡Arriba esos Links!

Pero si hay una mecánica nueva que diferenciará a Tri Force Heroes de anteriores entregas es, sin duda, la posibilidad de **apilar a dos o a los tres personajes en un tótem**, alcanzando así zonas inaccesibles al lanzar nuestros colegas y complicando los puzles y combates de un modo brillante. Habrá puzles y combates que solo podremos solucionar desde una determinada altura usando una habilidad en concreto. Aquí será donde las **3D**

LA DIVERSIÓN TÍPICA DE LA SAGA SE MULTIPLICARÁ POR TRES GRACIAS AL JUEGO COOPERATIVO CON DOS AMIGOS.

de la portátil jugarán un papel crucial permitiéndonos percibir con claridad en qué altura tenemos que actuar. La **dificultad de los puzles** estará muy ajustada y rara vez, a poco que le demos un par de vueltas, nos quedaremos atascados, aunque jugar con amigos resultará indispensable para solventar las **misiones secundarias**, que consistirán en rejugar los niveles con nuevos y difíciles objetivos que cumplir. Técnicamente el juego será un calco de A Link Between Worlds así que el nivel será alto. La **banda sonora** nos está encantando, con canciones que ya tarareamos en nuestra cabeza y los puzles prometen estrujarnos el cerebro en equipo. Estamos cayendo enamorados de la moda "juve-Link".



Super Mario Maker: nuestros niveles favoritos

De entre los mejor valorados por la comunidad, hemos seleccionado 10 de los que más nos han gustado.



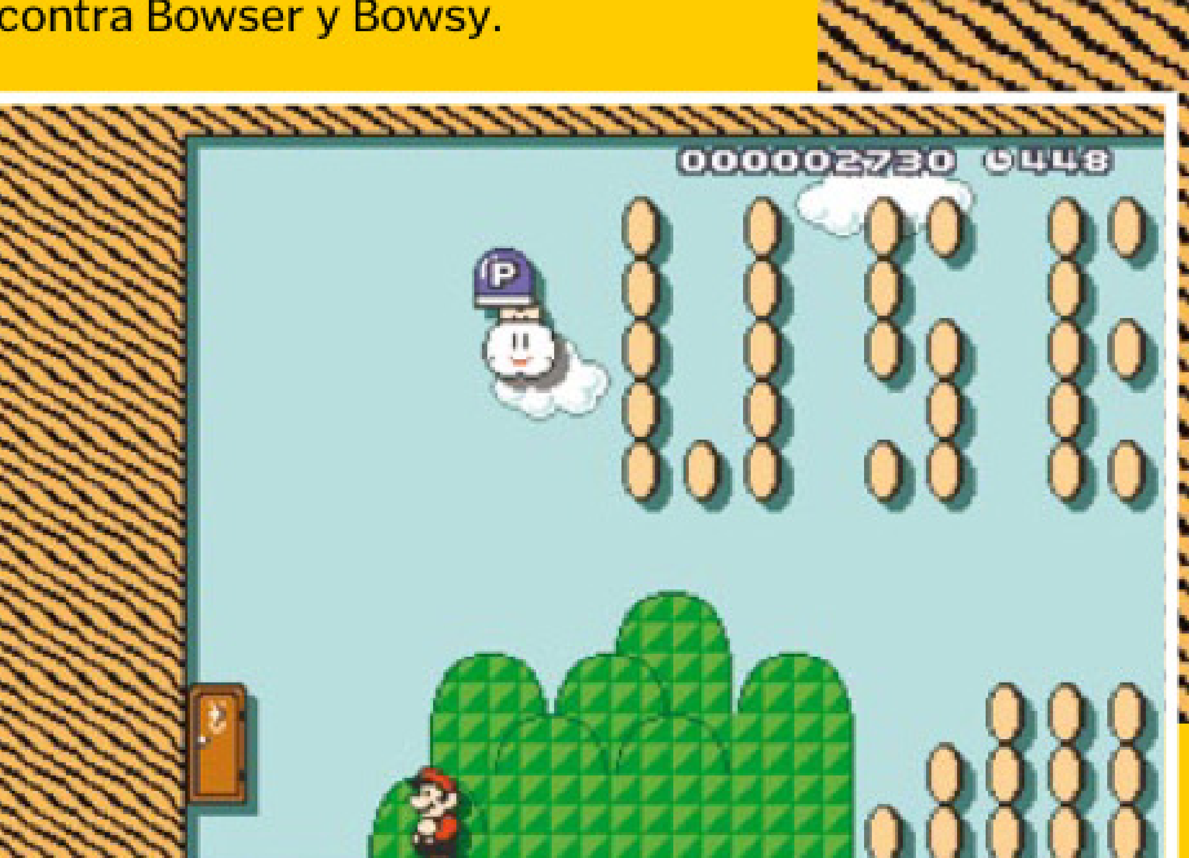


Nivel 1

The Lakitu: A Tale of Friendship

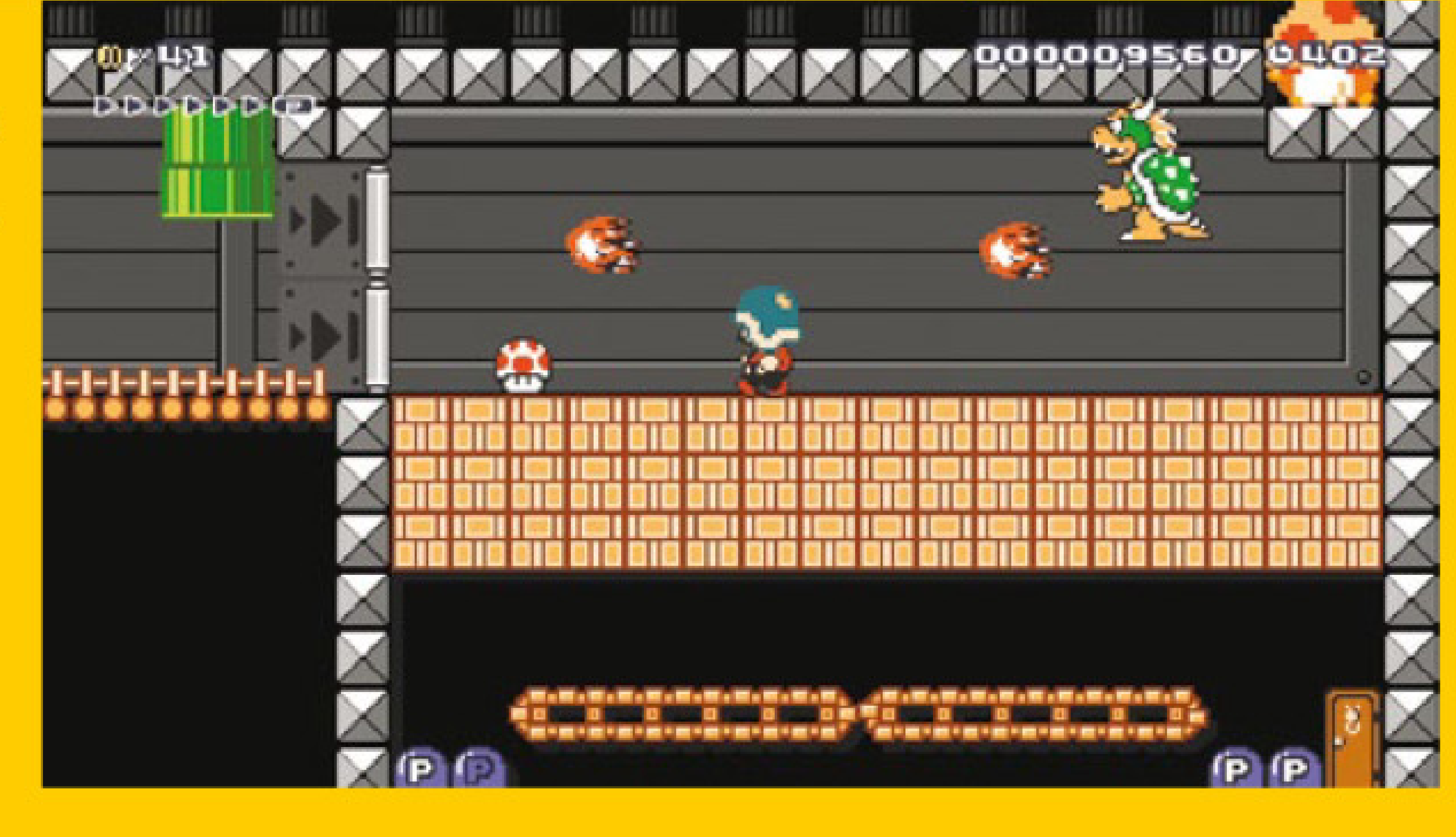
Creador: Theorymon (EE. UU.) **ID del nivel:** 86AD-0000-0067-F2EF

Lakitu es nuestro mejor amigo en este nivel con estética de Super Mario Bros. 3. Su ayuda es imprescindible para avanzar durante los primeros tramos del nivel: nos lanza un champiñón para romper unos bloques que nos obstaculizan, un muelle para propulsarnos y alcanzar un punto elevado, un interruptor P para convertir monedas en un camino, y un disfraz Bota para atravesar sin peligro una zona de pinchos. En la segunda parte del nivel las cosas se ponen más complicadas, con combates contra Bowser y Bowsy.



De no ser por Lakitu, no podríamos alcanzar esa puerta que veis arriba. ¡Qué bien nos viene el muelle que nos lanza!

Al pulsar el interruptor P, las monedas se transforman en bloques sólidos y podemos avanzar a través del camino que forman.



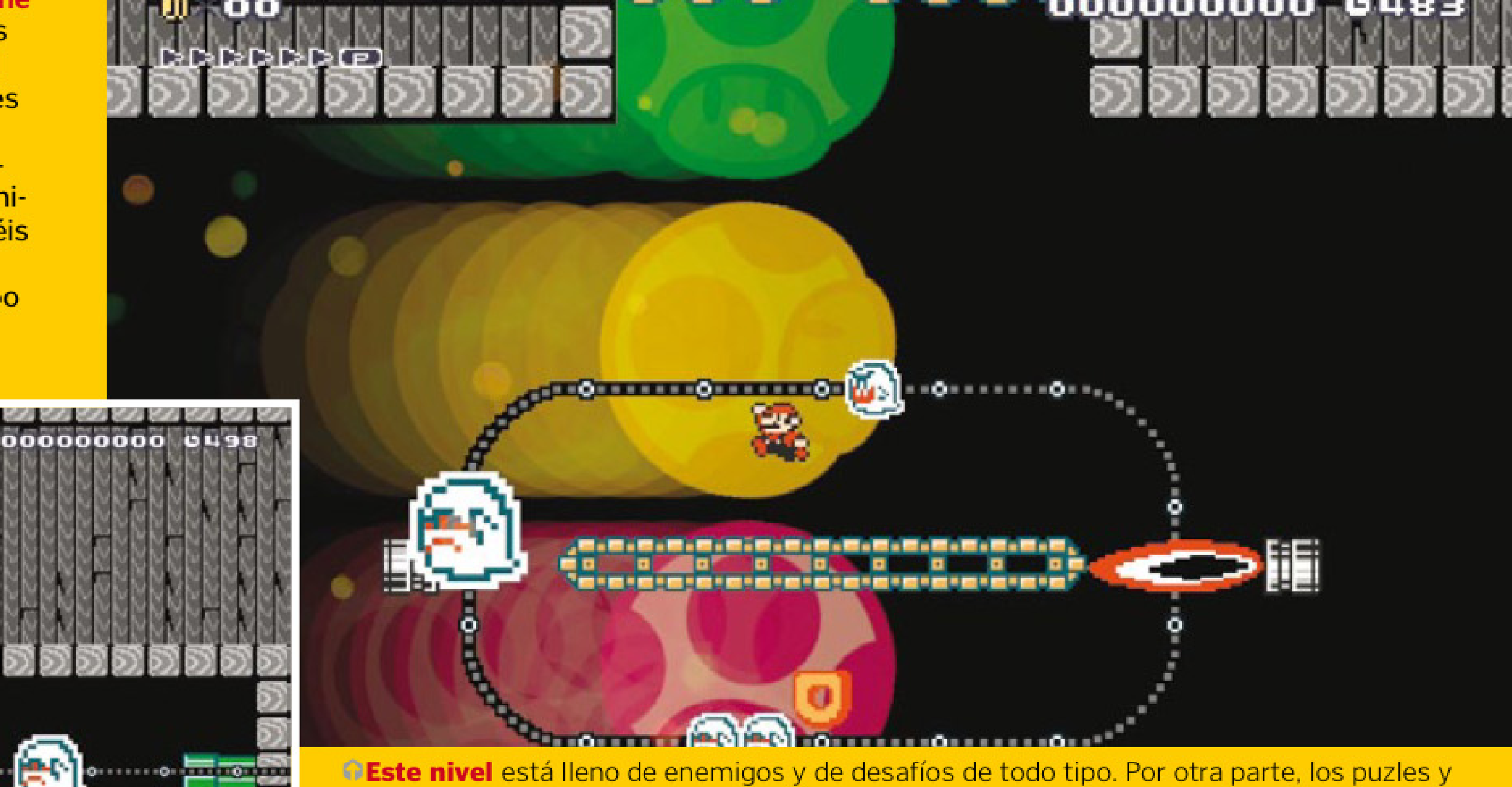
Como es un nivel de Super Mario Bros. 3, Bowser emplea los movimientos de aquel juego. ¿Conocéis la estrategia para derrotarle?

Nivel 2

Big Boo's Haunt N64

Creador: André GX (EE. UU.) **ID del nivel:** 2068-0000-0043-F499

Es un homenaje a la mítica casa encantada de Super Mario 64, aunque el resultado tiene personalidad propia. Los gráficos escogidos son los de Super Mario Bros. 3, y es un nivel infestado de boos y a la altura de las mejores casas encantadas de los juegos clásicos de Mario. Es esencial usar el ingenio para avanzar, pues el nivel incluye varios puzles y caminos ocultos brillantemente diseñados. ¿Seréis capaces de superar todos los desafíos y de alcanzar la meta final antes de que algún boo os haga picadillo?



Este nivel está lleno de enemigos y de desafíos de todo tipo. Por otra parte, los puzles y retos mentales siempre han sido una parte fundamental en las casas encantadas de Mario.

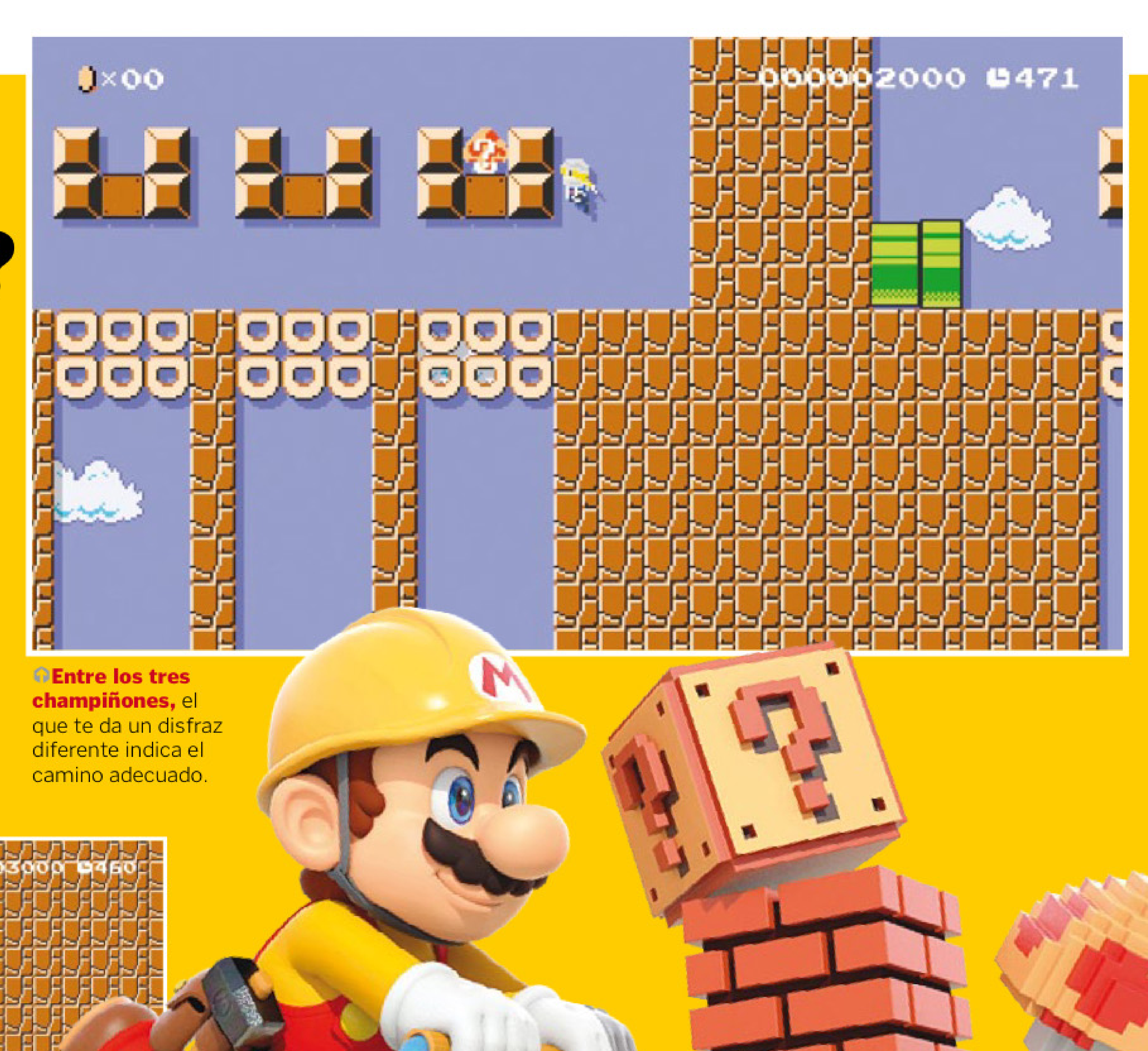
Nivel 3

Who's In The Wrong Series?

Creador: Steve (Reino Unido)

ID del nivel: 7A60-0000-008F-A3DF

La presencia del champiñón ? en el estilo de Super Mario Bros. ha dado pie a un nivel de lo más original, diferente y divertido. El nivel está dividido en varias secciones, y en cada una de ellas hay tres champiñones ?: dos de ellos nos transforman en personajes de una misma saga, mientras que el otro va por libre y pertenece a una serie diferente. Es este último el que hay que identificar, y debemos dejarnos caer por el precipicio que hay debajo de su champiñón. Si acertamos, llegamos a una tubería que nos traslada al siguiente acertijo, pero si elegimos la opción incorrecta... ¡caemos irremediablemente en un mar de pinchos que nos mata!



Entre los tres champiñones, el que te da un disfraz diferente indica el camino adecuado.



Si elegís bien seguiréis avanzando sin problemas, pero si os equivocáis no podréis hacer nada para evitar la muerte en los pinchos.

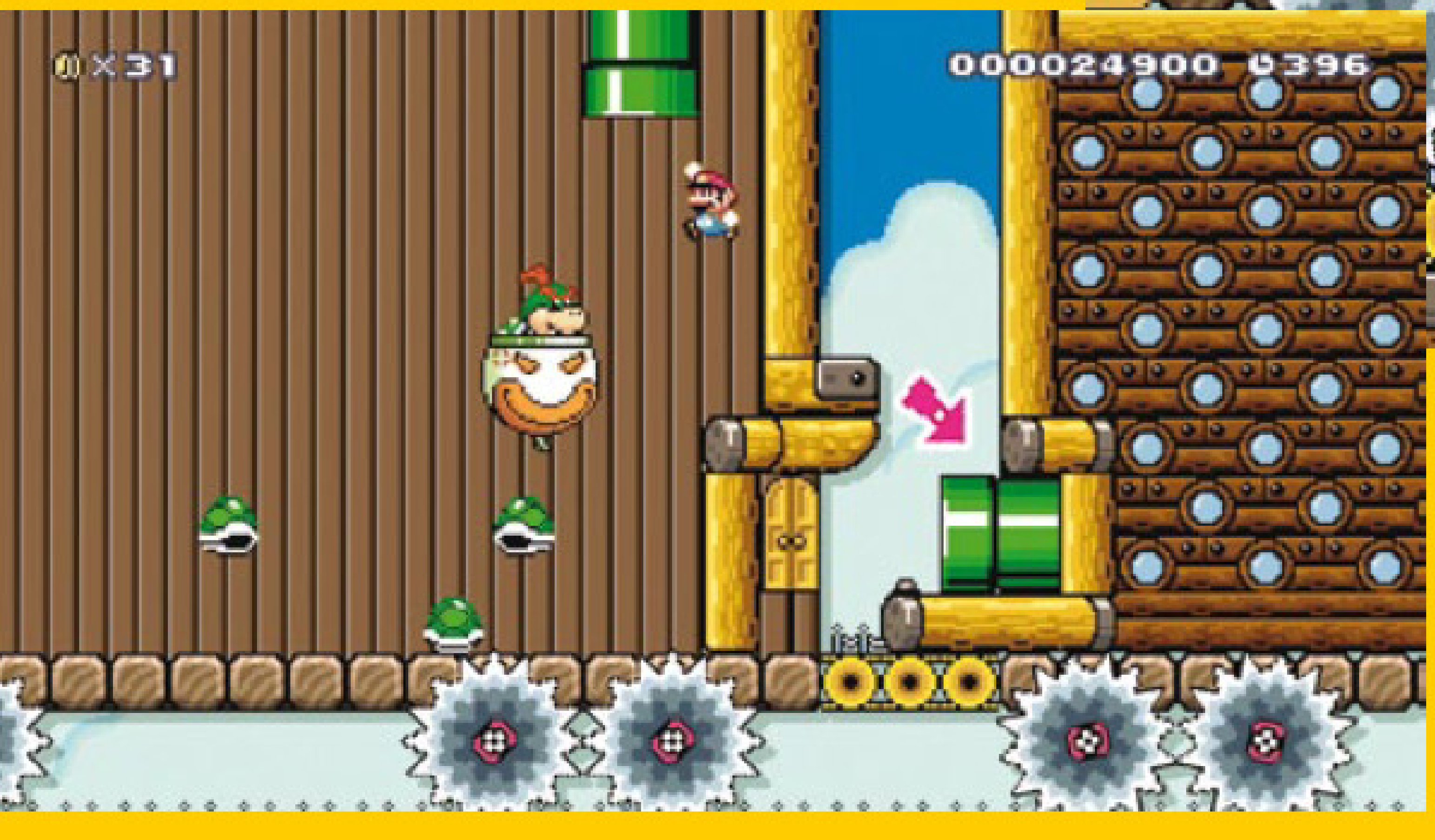
Nivel 4

Bowser Jr.'s Stolen Cargo Train!

Creador: [NOR]AndyK (Noruega) **ID del nivel:** 3ECF-0000-0039-668B

Bowsy ha robado un tren, y la misión de Mario es recuperarlo y ponerlo a salvo en este nivel basado en Super Mario World. Su diseño es excelente y muy original: la acción se divide en distintos vagones a los que accedemos a través de tuberías, y también en el exterior del tren donde nos esperan enemigos muy variados y numerosos cañones. Por supuesto, también tenemos que enfrentaros al propio Bowsy, que no está dispuesto a entregar su tren fácilmente; no sólo es preciso acabar con su malvado plan, sino que además necesitamos desalojar su pequeña nave para montarnos nosotros y ascender a una puerta que nos lleva a la parte final del vehículo.





LA COMUNIDAD ESTÁ CREANDO NIVELES MUY DIVERTIDOS Y ORIGINALES, QUE DESTACAN POR UN GRAN USO DE LA IMAGINACIÓN



Nivel 5

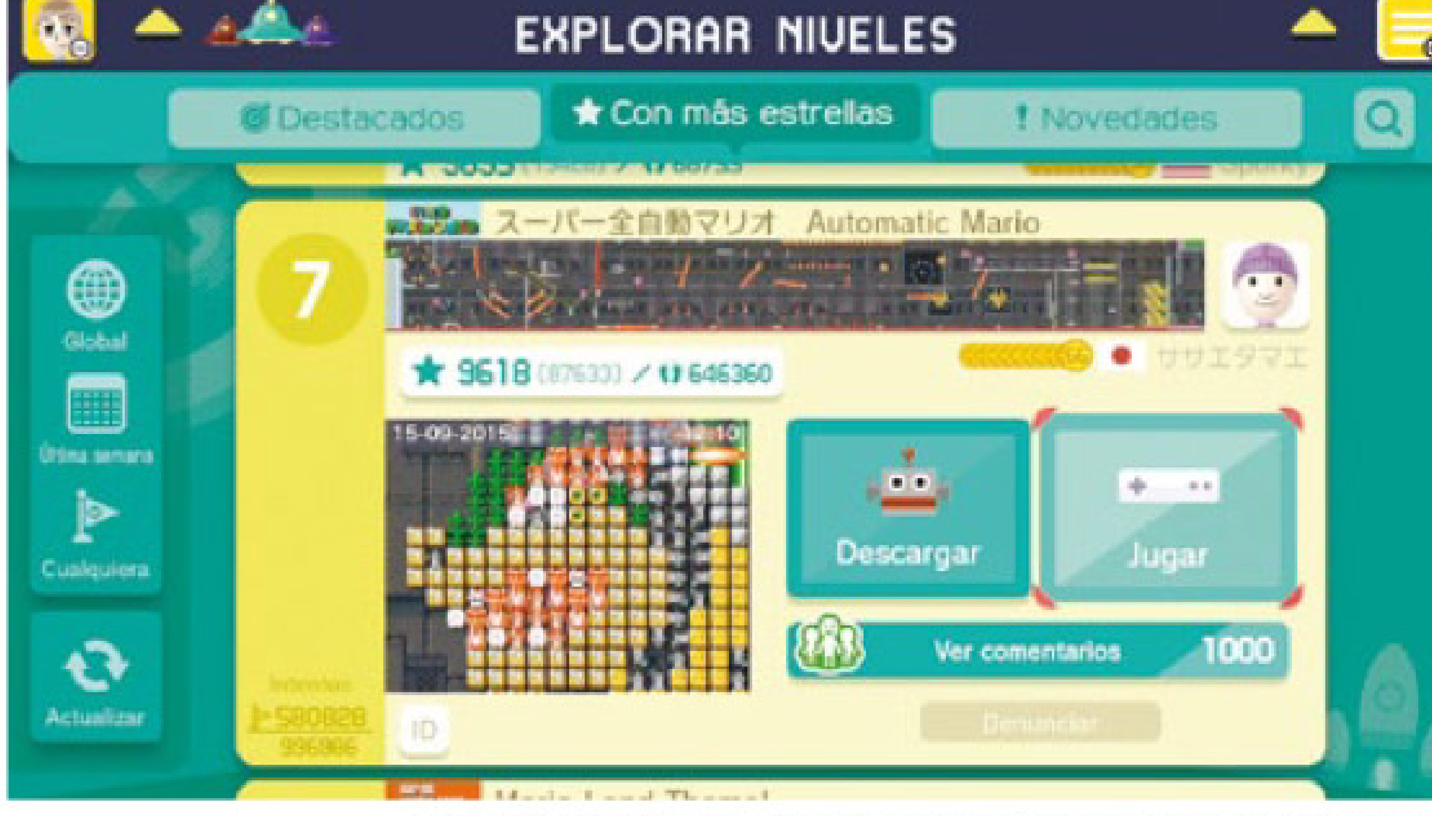
Automatic Mario

Creador: Usuario japonés **ID del nivel:** 9525-0000-003B-F371

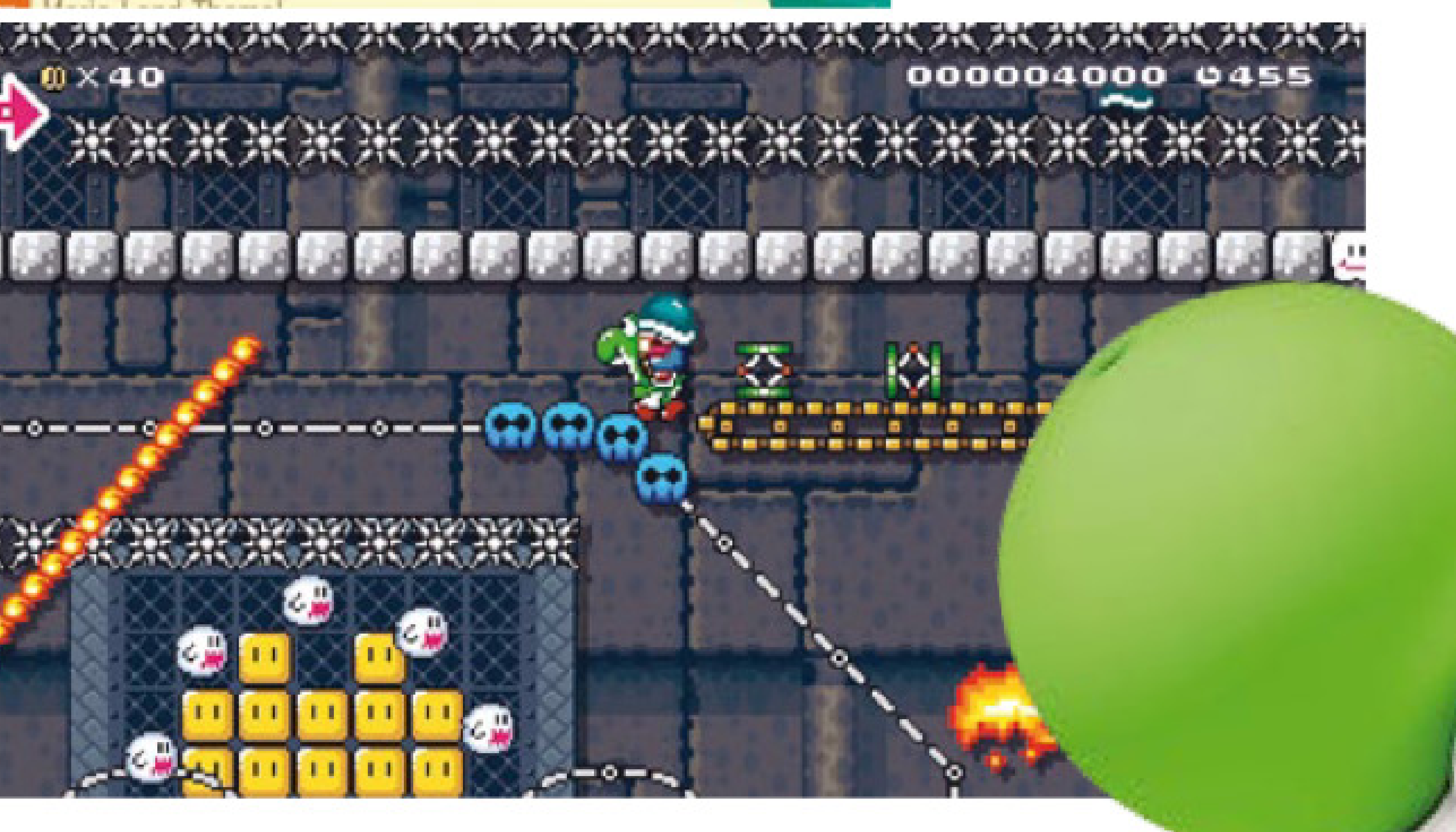
Hemos encontrado grandes joyas en Super Mario Maker, y muchas de ellas son los llamados "niveles automáticos". Es un concepto que ha obtenido mucha presencia en la comunidad: no hay que moverse ni pulsar ningún botón, sólo disfrutar del espectáculo, ya que los propios elementos del nivel transportan a Mario a través de un gran viaje. En concreto, "Automatic Mario" (Super Mario World) es un gran ejemplo de un diseño de nivel automático brillante, complejo y cuidado al milímetro para sacarnos más de una sonrisa.



Los niveles automáticos no suponen ningún desafío al jugador, obviamente, pero son todo un placer para los ojos cuando están bien hechos. Crear algo así lleva mucho tiempo y una gran paciencia.



Con la vista general del nivel podéis haceros una idea de la complejidad del mismo, y de lo difícil que es poner todo en su sitio.

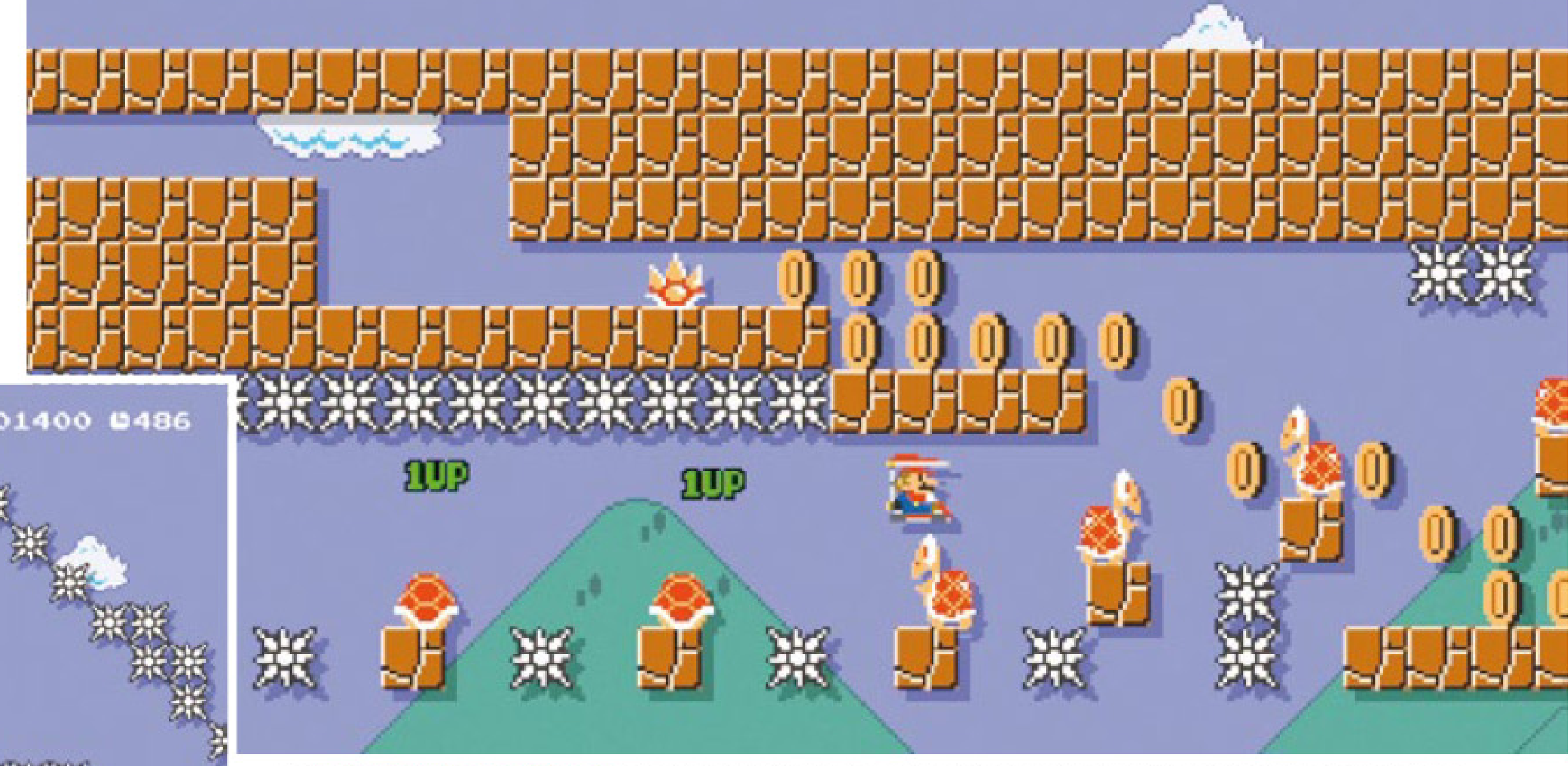


Nivel 6

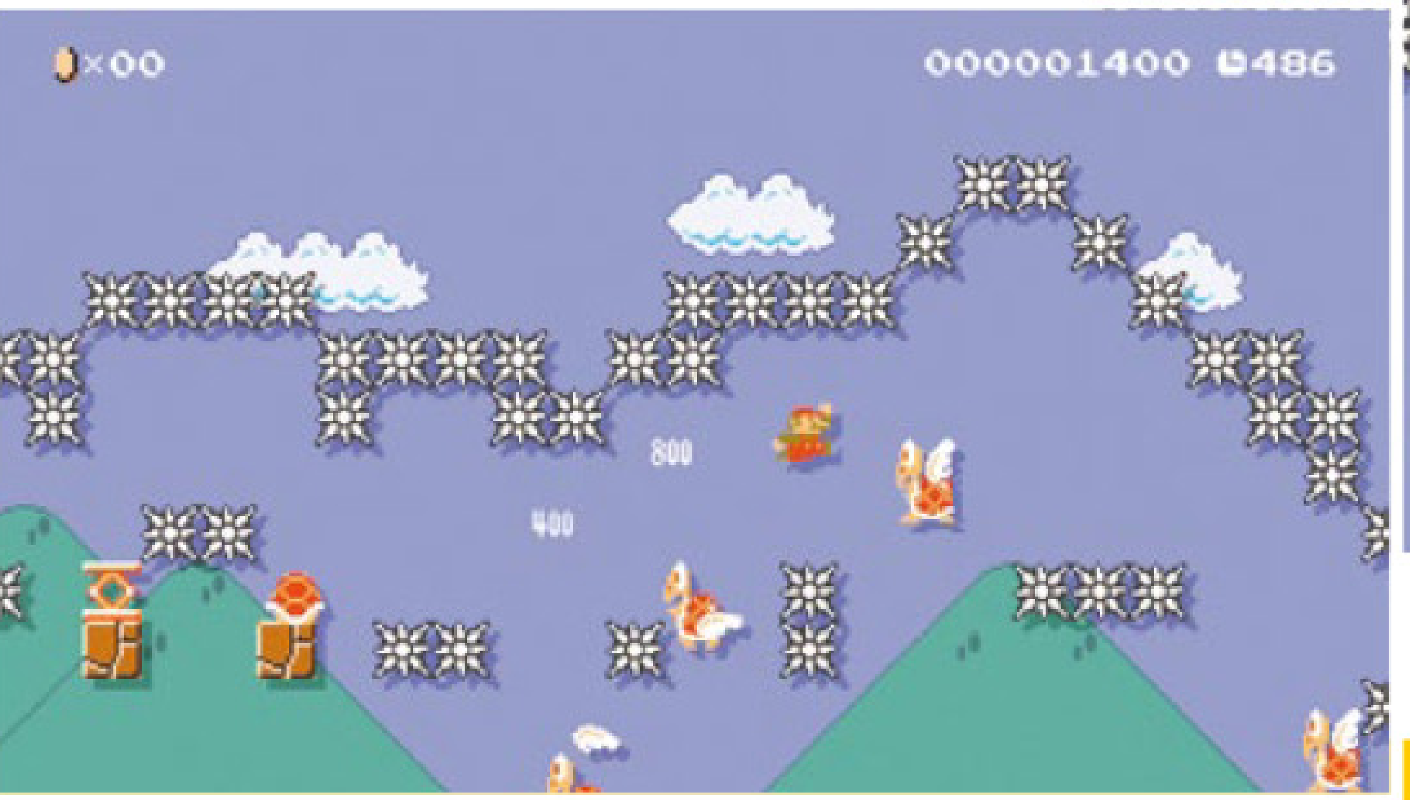
Keep running!

Creador: Usuario japonés **ID del nivel:** 4B37-0000-0010-6C26

Otra variante de los niveles automáticos son los que se superan corriendo sin parar. En este tipo de niveles sólo hace falta desplazarnos hacia la derecha con el botón de correr pulsado, desde el principio hasta el final y sin detenernos en ningún momento. En "Keep running!" nuestro sprint nos hace aplastar multitud de koopa troopas, y llegados a cierto punto nos hacemos con un champiñón ? que transforma a Mario en piloto de kart. ¡Os sentiréis como en una gran carrera de Mario Kart, pero sin frenos de ningún tipo!



Adquirir la apariencia de Mario Kart le da aún más gracia al nivel, que ya de por sí es divertido y frenético. Si os paráis aunque sea un segundo, corréis un gran riesgo de muerte.



Nivel 7

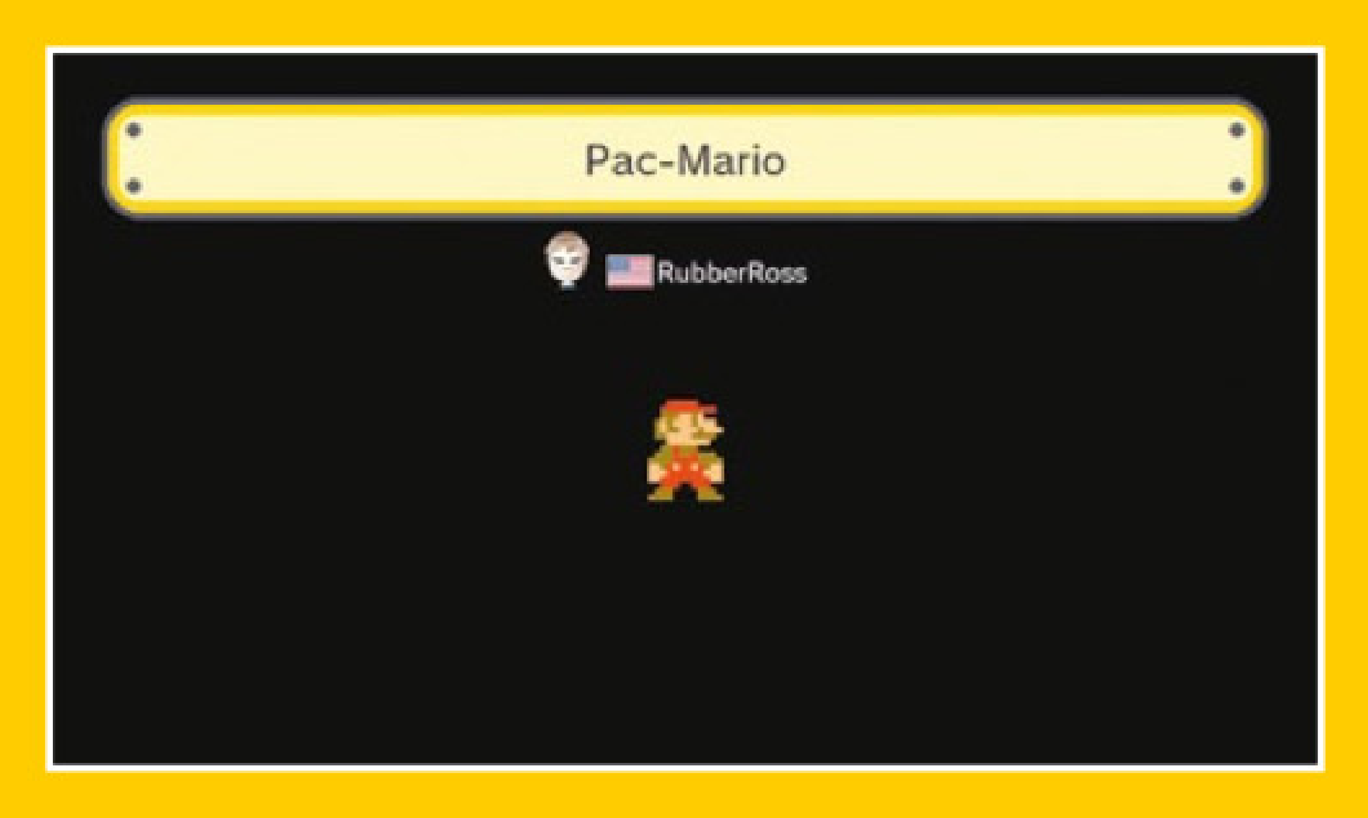
Pac-Mario

Creador: RubberRoss (EE. UU.)
ID del nivel: C70D-0000-002E-6128

Este nivel también aprovecha el champiñón ? de la estética de Super Mario Bros. para ofrecernos algo muy especial. Nos transformamos en Pac-Man y accedemos a una gran zona inspirada por los clásicos laberintos del Pac-Man original de 1980. Esta área está inundada de agua, lo que nos permite ascender por ella libremente; además, al bucear nuestro Pac-Man adquiere su apariencia clásica, lo cual hace que todo tenga aún más sentido. Por su parte, los boos "interpretan" a los fantasmas del juego original.



Si burláis a los fantasmas y llegáis a la tubería correcta estaréis muy cerca de alcanzar la meta final del nivel.



Nivel 8

The Goomba: A Sad Tale of Madness

Creador: Theorymon (EE. UU.)
ID del nivel: BDAB-0000-0033-2697

Del creador de "The Lakitu" nos ha gustado también este nivel protagonizado por el enemigo más común de Mario, y basado en esta ocasión en el Super Mario Bros. original. Desde el primer momento nos transformamos en goomba y recorremos distintas zonas, hasta que acabamos convertidos en un Mario gigante que arrasa con todo como un loco (incluida una pobre familia de goombas) mientras sentimos unos efectos alucinógenos que distorsionan la pantalla. Al final volvemos a ser un goomba (y eso que acabamos de exterminar a parte de la raza) y nos enfrentamos a Bowser en el duelo final del nivel. ¡Dadle duro y sacad el goomba que tenéis dentro!

THEORYMON, DE ESTADOS UNIDOS, HA CREADO DOS NIVELES QUE NOS GUSTAN MUCHO, CENTRADOS EN LAKITU Y GOOMBA RESPECTIVAMENTE

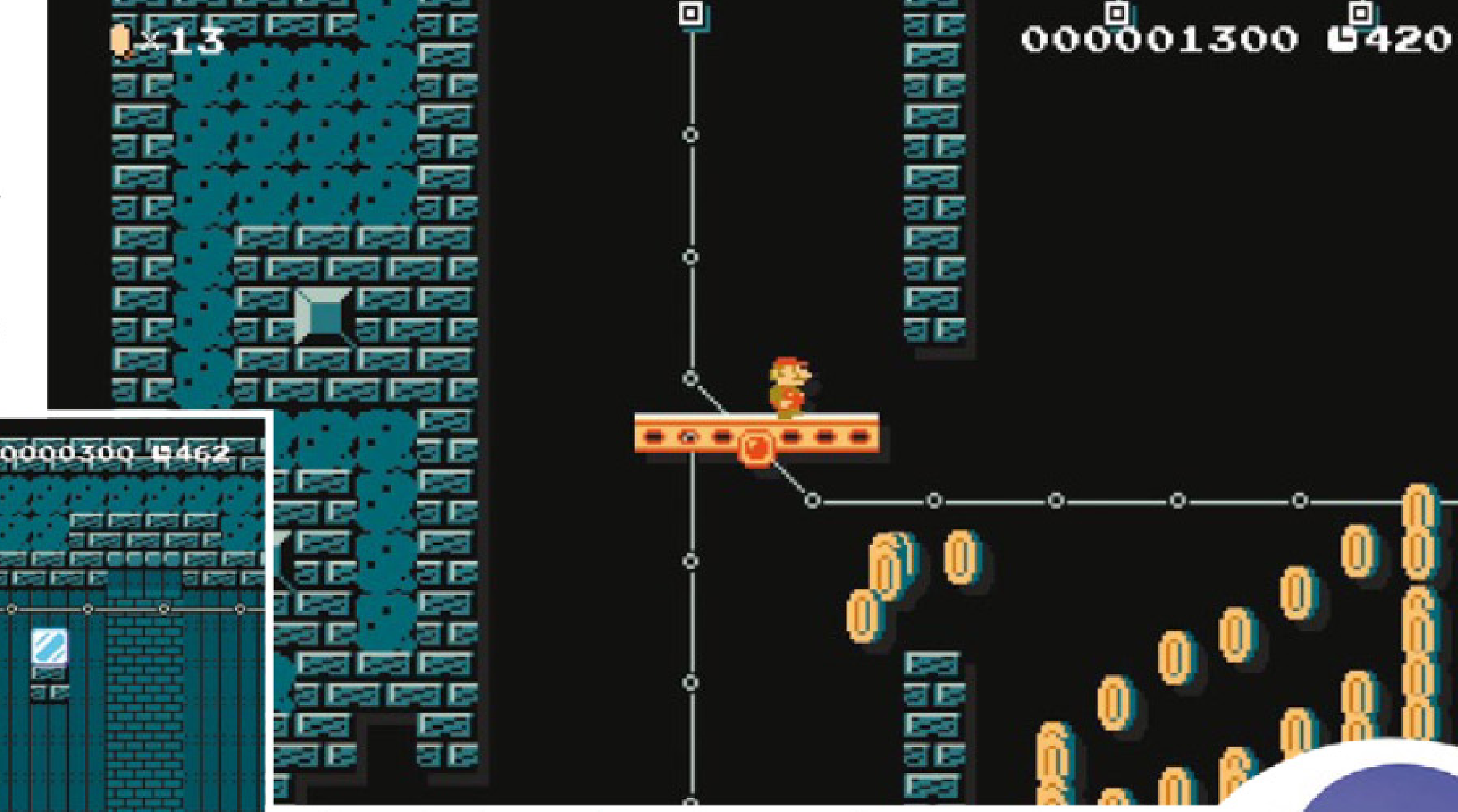


Nivel 9

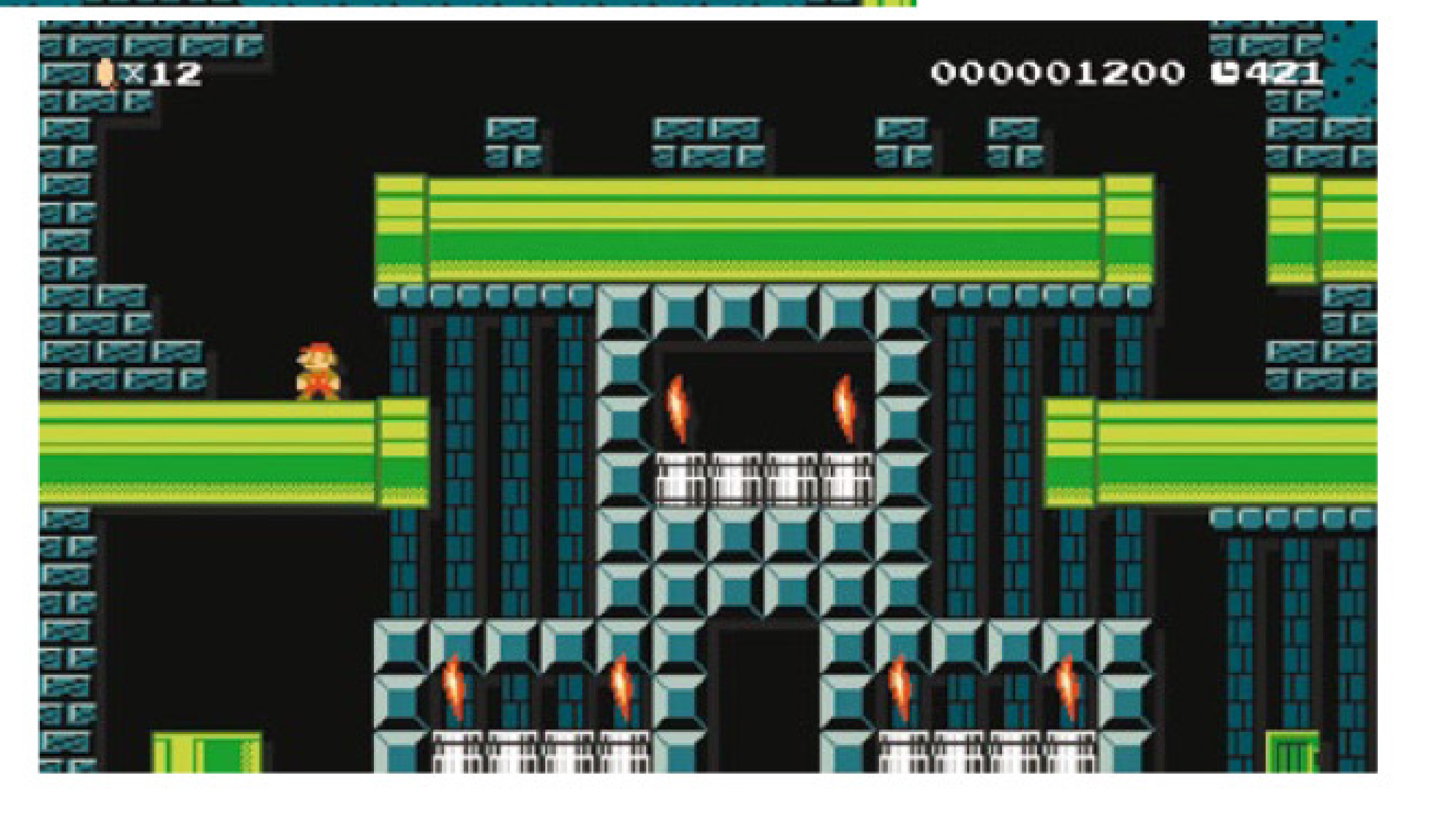
Tower of Terror

Creador: André GX (EE. UU.) **ID del nivel:** CCC7-0000-0069-CA11

A André GX (del medio GameXplain) se le da bien lo tenebroso. Ya hemos comentado su nivel "Big Boo's Haunt N64", y ahora vamos con otra (también muy lograda) casa encantada, esta vez basada en el primer Super Mario Bros. Aquí la inspiración viene de las clásicas casas del terror que podéis encontraros en grandes parques de atracciones como Disney World, y el resultado es un nivel lleno de sorpresas y sobresaltos, pensado para hacernos temblar de miedo. Pero aquí es más fácil morir que en el parque de atracciones.



Esta plataforma móvil nos lleva sobre raíles a lo largo de un prolongado viaje en el que vamos descubriendo sorpresas, al estilo de las atracciones de este tipo en los grandes parques.



El nivel está dividido en zonas muy variadas, algunas de ellas bastante peligrosas.





Nivel 10

Première création

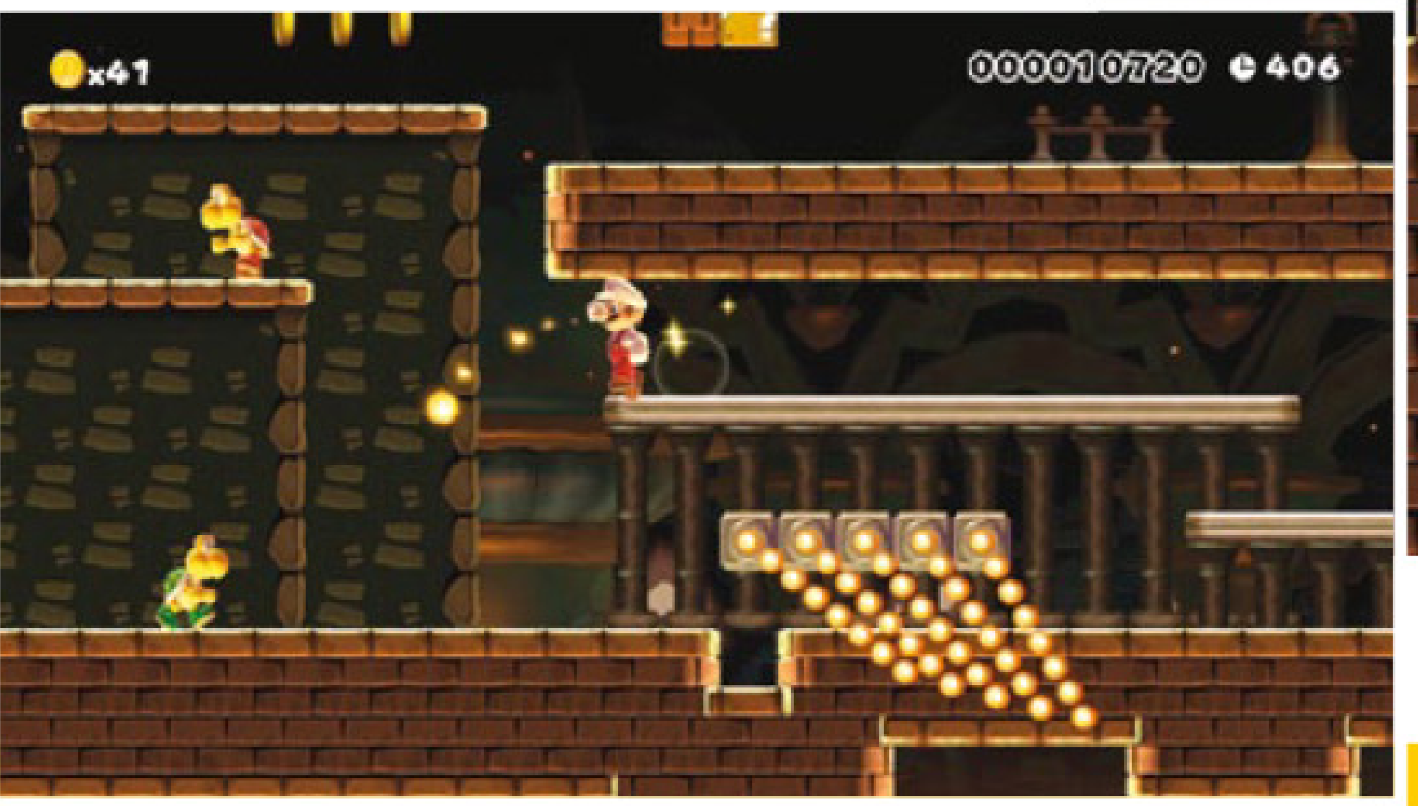
Creador: Cendrillon (Francia) **ID del nivel:** 7180-0000-000F-AF5D

Acabamos con un nivel basado en New Super Mario Bros. U que nos ha gustado por lo equilibrado y bien diseñado que está. Goombas, koopa troopas, plantas piraña, obstáculos de distintos tipos y caminos bien planteados lo convierten en un nivel que no desentonaría si fuese uno de los castillos de alguna de las entregas de New Super Mario Bros. Además, al final nos espera Bowser en un enfrentamiento en el que tenemos varias opciones para derrotarle. ¡Vosotros decidís vuestra estrategia!



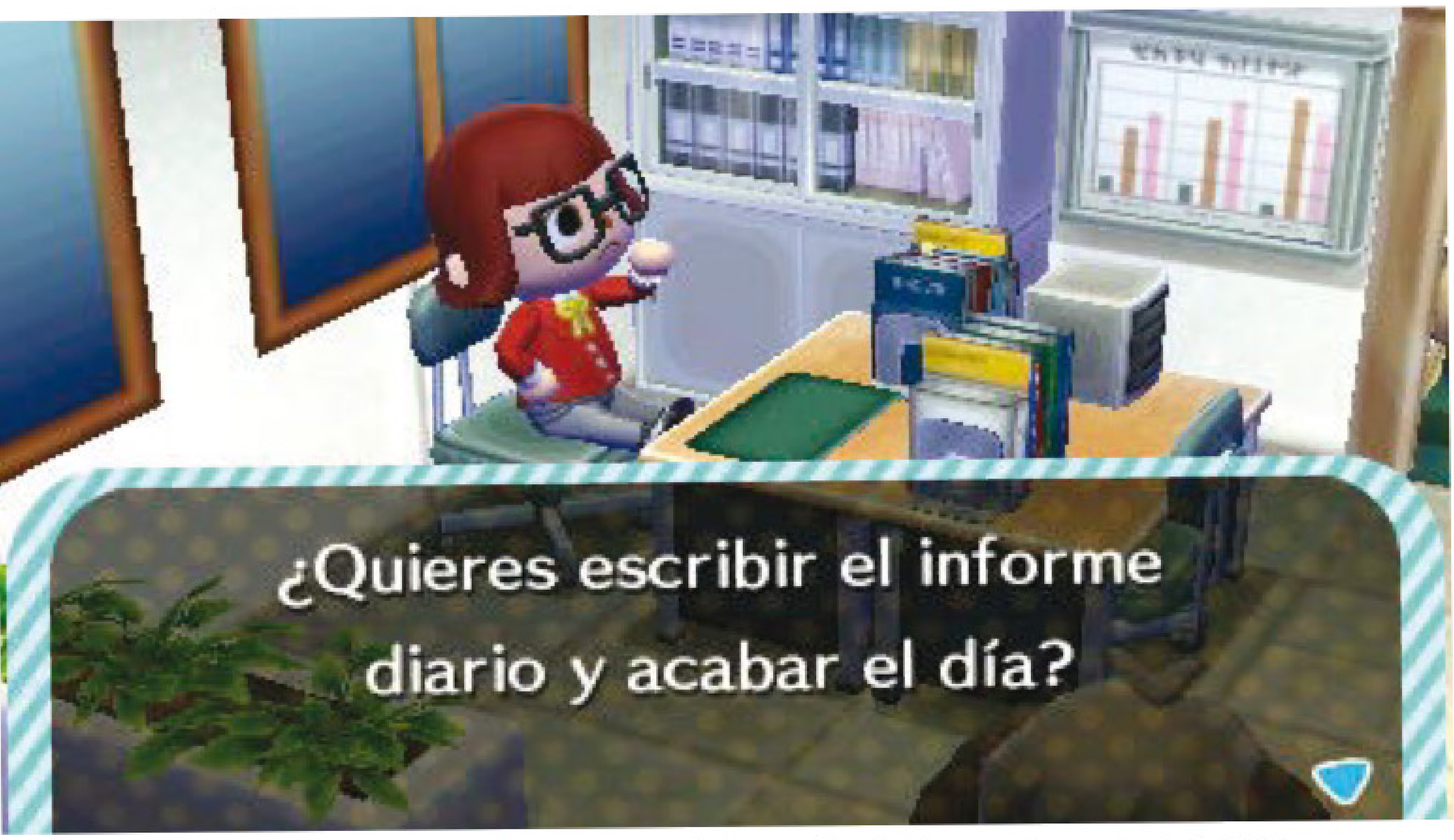


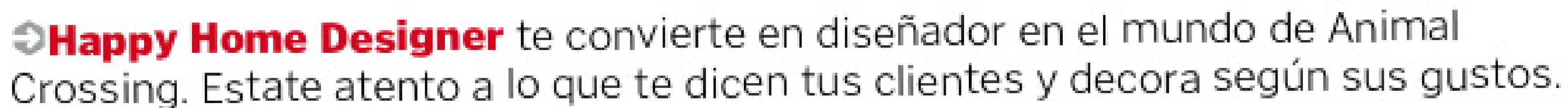
Si llegáis con la Flor de Fuego podéis dedicaros a disparar a Bowser, aunque corréis el riesgo de que sea él quien os chamusque. También podéis aprovechar la plataforma elevada.



Novedades






Happy Home Designer te convierte en diseñador en el mundo de Animal Crossing. Estate atento a lo que te dicen tus clientes y decora según sus gustos.


Gracias a la pantalla táctil, colocar muebles en el interior de las casas es sencillo y muy intuitivo. Pruebas multitud de configuraciones en un instante.

Animal Crossing

Happy Home Designer

Ser decorador es algo muy importante: ¡tienes que hacer felices a tus clientes!

NINTENDO 3DS



Género **Simulador**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es

Argumento
¡El sueño de tu vida se ha cumplido! Ahora eres el nuevo diseñador de la inmobiliaria de Tom Nook, ¡y te toca crear los hogares donde tus vecinos animales serán felices!



Si te pasabas horas y horas decorando tu casita y trabajando duro para conseguir nuevos muebles y elementos decorativos en los anteriores Animal Crossing, estás de enhorabuena: este spin-off de la serie **se centra en la decoración**, y ya te adelantamos que es una delicia, no solo para fans de la saga sino también para quien no haya recogido un melocotón en su vida.

Decorar es fácil

Animal Crossing: Happy Home Designer hace del arte de la decoración una experiencia muy divertida: mover objetos, crear estampados, visualizar las habitaciones, **todo es tremendamente intuitivo** y ha mejorado mucho con respecto a Animal Crossing: New Leaf. Como nuevo decorador de interiores de **la inmobiliaria de Tom Nook**, pasarás mucho tiempo dándole vueltas a la interfaz y los menús para decorar, y no tendrás problema alguno con ellos. Como otros juegos de la saga, Happy Home Designer viene **hasta arriba de contenido**. Hay todo tipo de elementos decorativos: muebles para el salón, para la cocina, para el cuarto de baño, lámparas para colgar del techo, televisores de plasma para poner en las paredes, minicadenas para poner música y un largo, largo etcétera que incluye material específico para los **edificios públicos**.

El cliente manda

Tu misión en un primer momento es cumplir las exigencias de tus **apasionados clientes** de la inmobiliaria. Cada simpático animalito te pedirá que decores su nueva casa conforme a su gusto. A veces, tendrás que poner tú todos **los muebles y elementos decorativos**, y otras empezarás a decorar a partir de un par de cosas que ellos ya traen puestas, y que además te sirven como indicio para acertar. Más tarde, los clientes te irán pidiendo que decores los interiores, pero **también los exteriores** de sus casas, eligiendo cómo será su jardín, qué plantas tendrán, si habrá columpios o piscinas para bañarse en un momento de relax… También es posible decorar la casa en sí



Tú diseñas todo

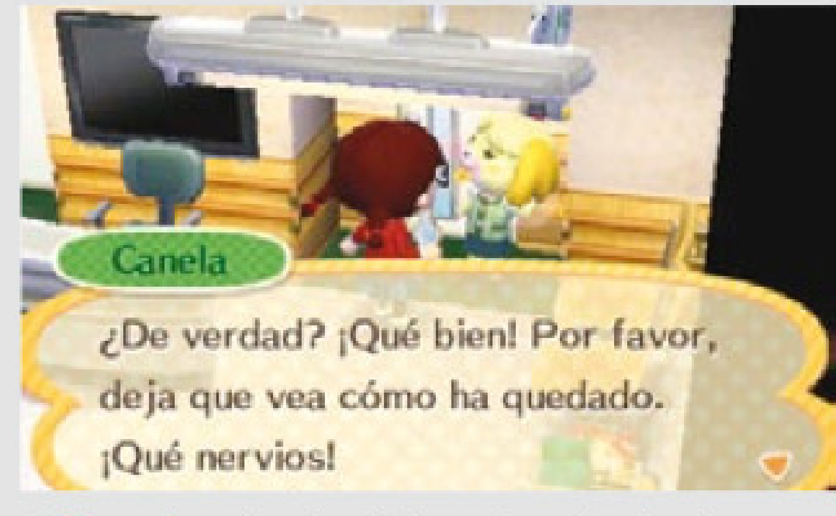
Te va a sorprender lo profundo que es el juego: tú vas a elegir el terreno sobre el que se asienta la casa, todos los muebles y su disposición, la decoraciones de las paredes y hasta la del jardín. Y la variedad de opciones en enorme. Cada casa será un diseño integral tuyo.





Los edificios públicos

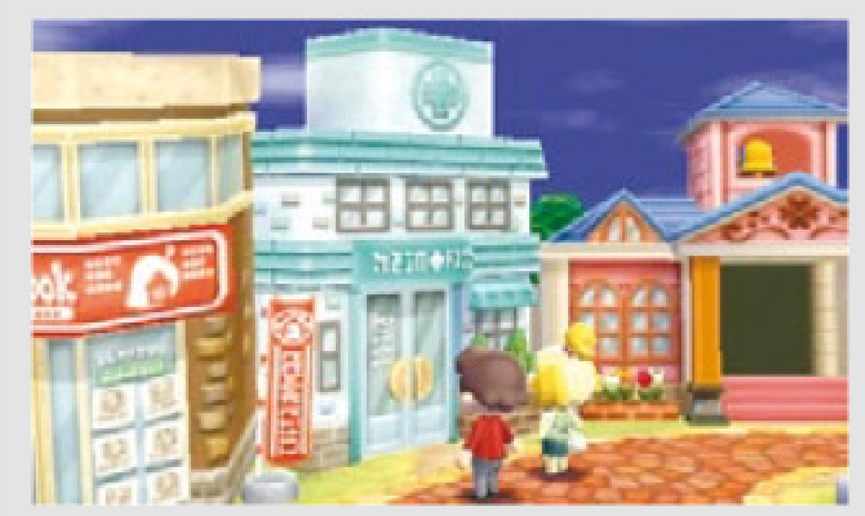
A lo largo del juego, Canela te irá proponiendo que diseñes edificios públicos. En total, son nueve encargos que abarcan desde la escuela (el primero) a un hospital, tiendas de diversos tipos, una cafetería... Lo que mola es que con ellos dispones de un montón de muebles y material específico para cada encargo, dando aún más variedad a un juego enorme.



➲**Canela,** desde el Ayuntamiento, te encargará que diseñes estos edificios.



➲**La escuela** te servirá para familiarizarte con estos encargos.



➲**Tiendas** hay de varios tipos, y con ellas darás vida a la plaza del pueblo.



➲**En total,** son 9 encargos públicos. ¡De lo más entretenido del juego!

➲**Vuelven las emociones** que ya había en New Leaf, pero ahora son 48 (hay 8 nuevas). Las consigues cuando impresionas a un cliente, y puedes usarlas con otros personajes para que reaccionen ante ellas.

➲**A tus clientes** los conoces: son vecinos con los que puedes haberte topado en Animal Crossing New Leaf.

➲ por fuera, eligiendo estilos arquitectónicos básicos y colores. Y, por último, asignarás roles a los clientes y **les propondrás trabajos** en el pueblo. ¡Ellos confían en ti!

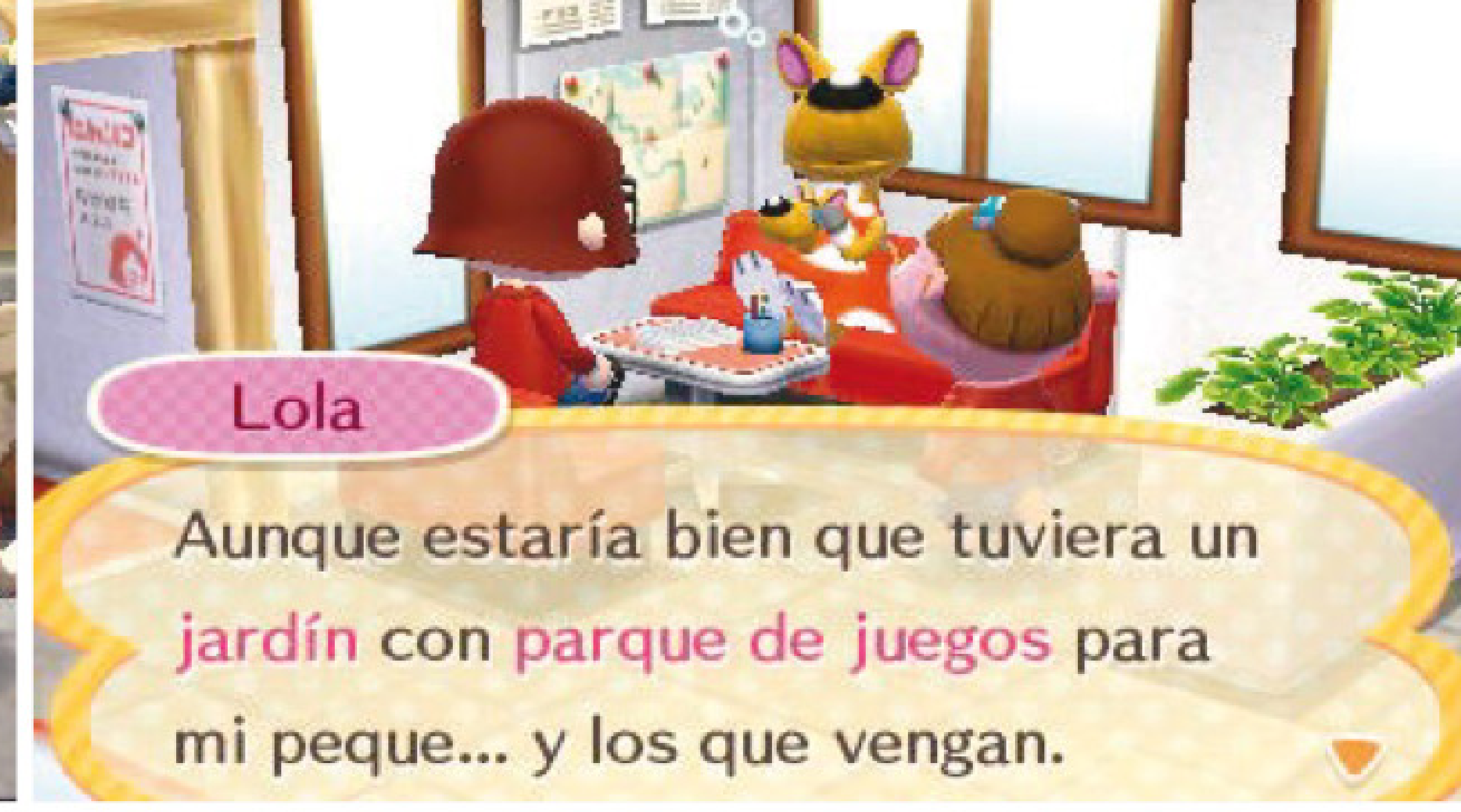
Las tarjetas amiibo

Como sabéis, las Tarjetas amiibo debutan con una colección de Animal Crossing que, claro está, es compatible con este juego. Su papel es bastante importante, pero **completamente opcional**: puedes disfrutar del juego enterito con toneladas de contenidos sin ellas. Pero con el juego viene una, para que veas cómo molan. Cada tarjeta añadirá **un nuevo cliente** para atender y podrás compartir tus creaciones para dicho animal con otros amigos, de modo que ellos se

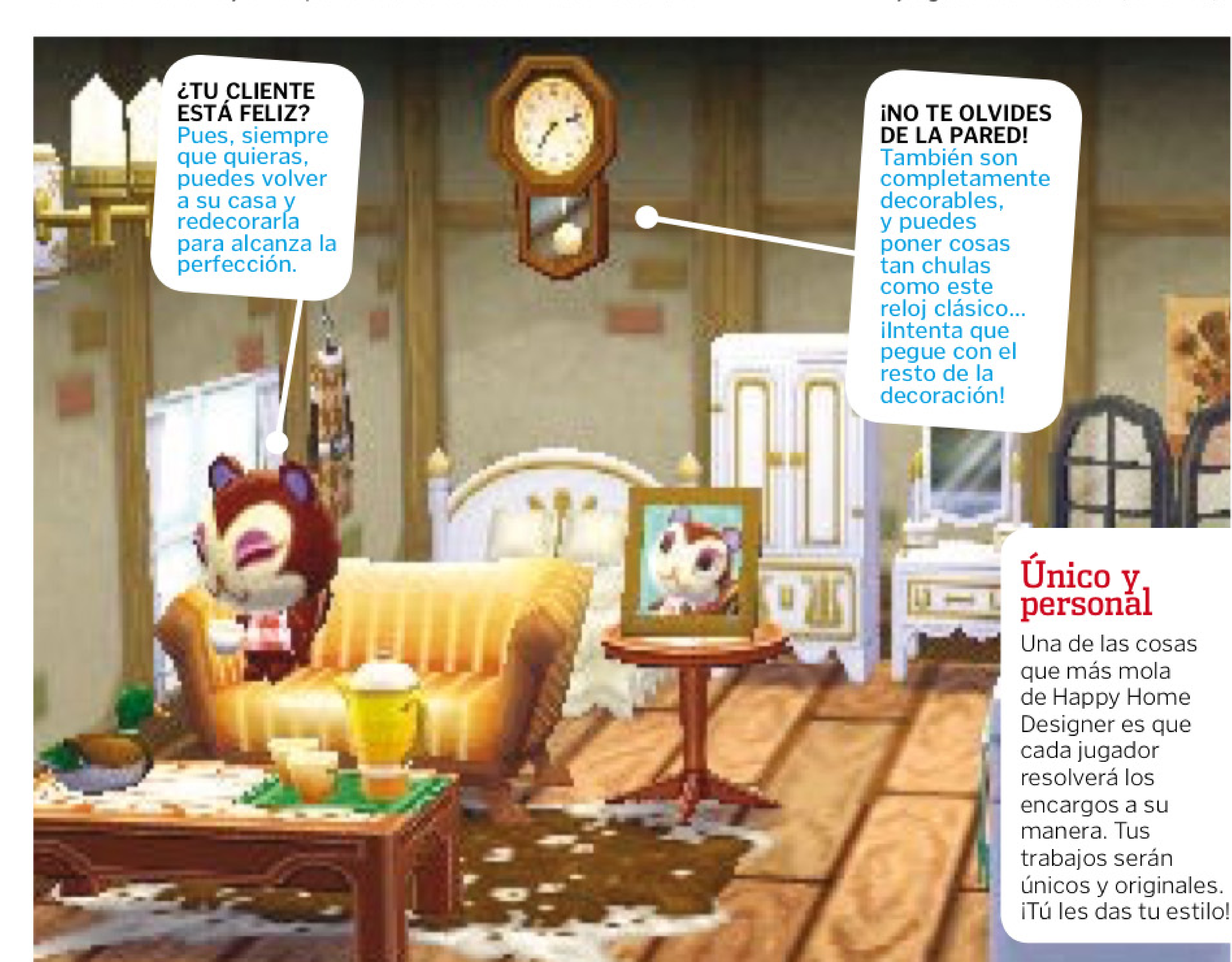




El juego recupera a los personajes de New Leaf, pero añade a tu compañera Nuria: una nutria majísima que va a tener tantos fans como Canela.



El nivel de detalle con el que se ha diseñado a cada personaje y elemento del juego es asombroso. Y, además, hay situaciones que rebosan humor.



¿TU CLIENTE ESTÁ FELIZ? Pues, siempre que quieras, puedes volver a su casa y redecorarla para alcanza la perfección.

¡NO TE OLVIDES DE LA PARED! También son completamente decorables, y puedes poner cosas tan chulas como este reloj clásico... ¡Intenta que pegue con el resto de la decoración!

Único y personal

Una de las cosas que más mola de Happy Home Designer es que cada jugador resolverá los encargos a su manera. Tus trabajos serán únicos y originales. ¡Tú les das tu estilo!

¿Vas a la moda?

Además de elegir el sexo de tu personaje, también puedes cambiar algunas de sus prendas y complementos. Y, además, puedes aconsejar a tus clientes la profesión que mejor les va, lo cual también cambiará su aspecto. ¡Unos toques de moda que hacen aún más completo el juego!





La chaqueta roja es obligatoria, el resto de tu ropa puedes cambiarlo.

LA CANTIDAD DE DETALLES Y OPCIONES DEL JUEGO ES ASOMBROSA. ES UN TÍTULO HECHO CON UN CUIDADO EXTRAORDINARIO

guarden tu creación en su consola y tú puedas guardarte las suyas. Pese a ser una especie de cromos de papel, **funcionan como las figuras amiibo**. Nosotros no hemos sentido que nos faltara nada antes de usarlas, pero es verdad que nos ha encantado jugar con ellas.

Un AC diferente

Una cosa que debes tener clara es que el juego es un spin-off, no una nueva entrega de la serie principal, y por ello tiene su propio ritmo. Pero al mismo tiempo tiene encanto, **muchas cosas por hacer** y trae nuevas ideas. Cualquiera que se sumerja en el torbellino decorativo y creativo del juego podrá disfrutar una barbaridad. Total, que recomendamos Animal Crossing: Happy Home Designer sin ninguna duda. Es un juego **entretenido y diferente,** y con contenido de sobra para durar horas y horas. ¿Que a largo plazo no sea tan duradero como New Leaf? Quizá, pero esto no es una secuela sino un juego nuevo, refrescante y divertido que seguro que va a triunfar.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Uno de los títulos más bonitos y detallados de Nintendo 3DS.

Diversión ★★★★
Pasarás horas decorando y redecorando... sin darte cuenta.

Sonido ★★★☆
Como siempre en AC, la banda sonora es puro buen rollo.

Duración ★★★☆
Aunque no es infinito como New Leaf, tienes para meses.

La enorme libertad para probar cosas en los encargos. El nivel de detalle y lo bonito que es.

Que esperes un Animal Crossing al uso, porque no lo es. Y no es tan variado.

Nuestra opinión

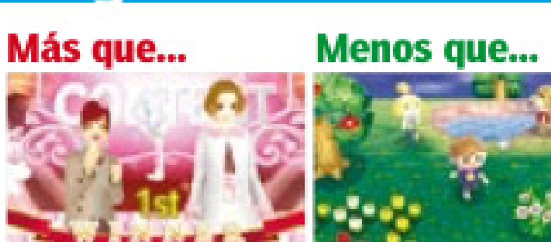
El universo de Animal Crossing crece

Con este "spin-off" de la serie principal, vas a disfrutar de tu universo y personajes favoritos de otra manera. Una auténtica maravilla si eres fan de la serie o te va diseñar y decorar.

Te gustará...

Más que... New Style Boutique

Menos que... Animal Crossing New Leaf



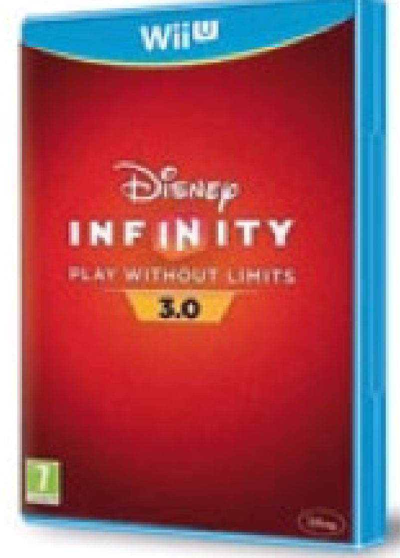
Total



EL DATO
El playset Twilight of the Republic ofrece 70 misiones en cuatro planetas y en el espacio exterior

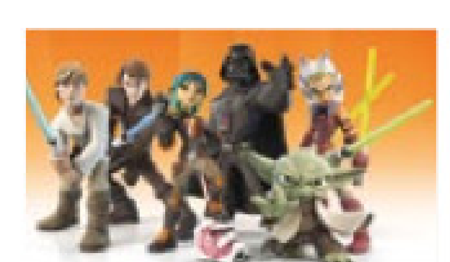








Género **Aventura**
Compañía **Disney**
Jugadores **1-4**
Precio **59,95 €**
infinity.disney.com



Argumento
El Ejército Droide Separatista, comandado por el General Grievous, quiere acabar con la unidad de la República Galáctica. Oponte a él manejando a Anakin, Ahsoka, Obi-Wan y Yoda.



Disney Infinity 3.0

Toda una galaxia en la que vivir aventuras.

Hace no mucho tiempo, en una Galaxia no demasiado lejana, nacía Disney Infinity, un juego de **acción, aventuras y plataformas** que llegaba para plantar cara a los poderosos Skylanders. Han pasado tres años desde que el juego de figuras de Disney aterrizara en las consolas de Nintendo. Y, gracias a él, por nuestras pantallas han desfilado multitud de personajes de la factoría **Disney** y los Superhéroes de **Marvel**. Este año comienza una nueva era dentro de la franquicia gracias a Star Wars. Bienvenidos a **un viaje galáctico** lleno de peleas con sables láser y combates espaciales.

Héroes de leyenda

El playset incluido en el Starter Pack es **Twilight of the Republic**. En esta aventura de acción y plataformas nos convertimos en Jedi durante las Guerras Clon para defender la República. Basado en



Starter Pack

Disney Infinity 3.0 incluye en su starter pack dos figuras: Anakin Skywalker y Ahsoka Tano, el disco del juego, la base Infinity y el playset Twilight of the Republic. ¡Todo lo necesario para disfrutar de la aventura!



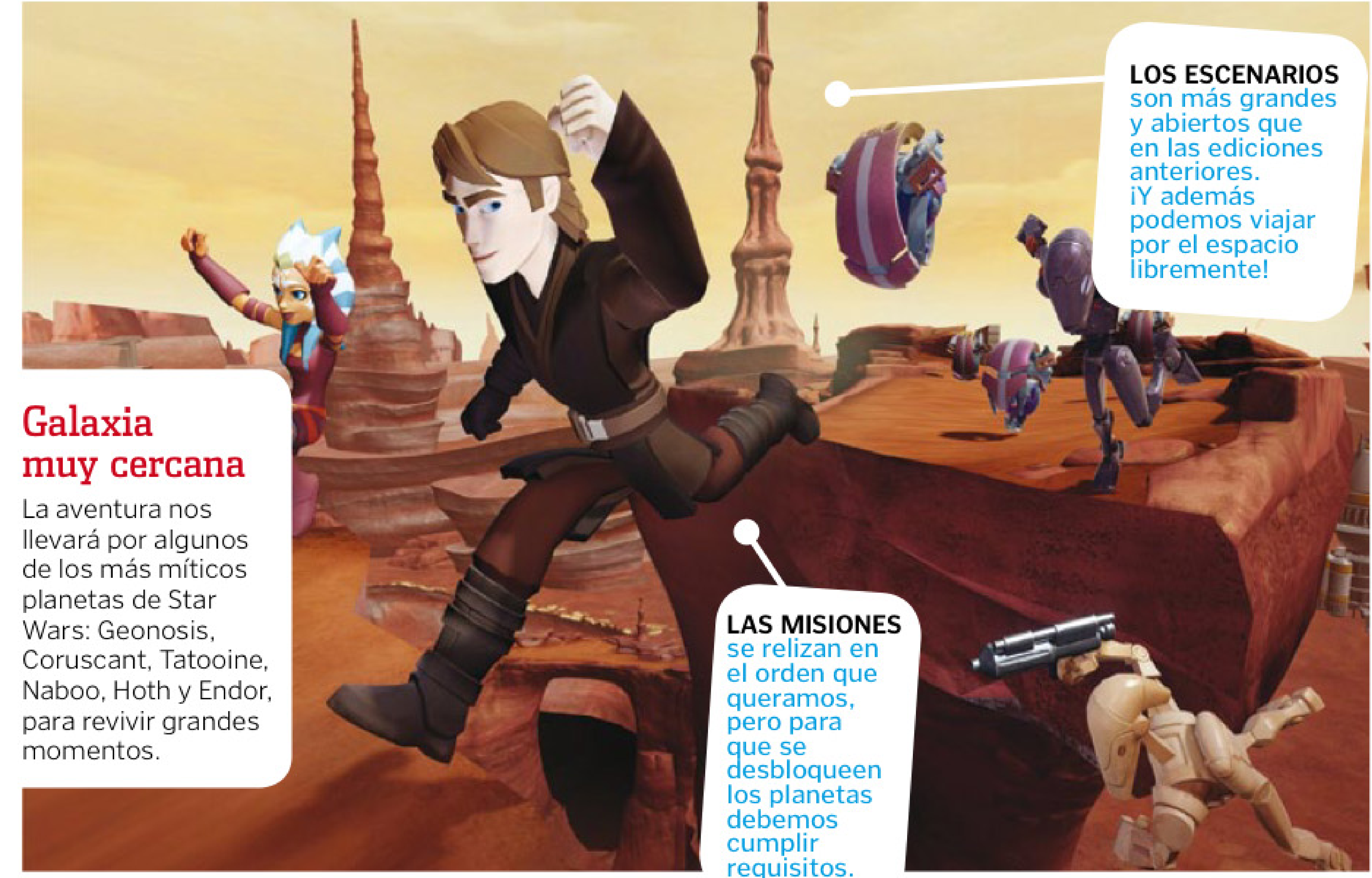




Disney, junto con Ninja Theory, nos ofrece una mezcla plataformas, acción, exploración, algún rompecabezas e intensos combates con sables láser.



Como en los anteriores Disney Infinity, la estética es de dibujo animado. Y en este caso recuerda mucho a la serie de TV "Las Guerras Clon".



LOS ESCENARIOS son más grandes y abiertos que en las ediciones anteriores. ¡Y además podemos viajar por el espacio libremente!

LAS MISIONES se relizan en el orden que queramos, pero para que se desbloqueen los planetas debemos cumplir requisitos.

Galaxia muy cercana

La aventura nos llevará por algunos de los más míticos planetas de Star Wars: Geonosis, Coruscant, Tatooine, Naboo, Hoth y Endor, para revivir grandes momentos.



El juego está doblado al castellano y, en el caso de Twilight of the Republic, cuenta con las voces de las películas y serie de animación.



¡Viva John Williams! Por primera vez en la franquicia, disfrutamos de la Banda Sonora original de las pelis. ¡Una auténtica delicia!



Sabine Wren es una de las figuras de la serie Star Wars Rebels. Se venden por separado y, como todas las figuras de Star Wars, son complatibles con Twilight of the Republic.

DISNEY INFINITY 3.0 ES EL MEJOR JUEGO DE LA FRANQUICIA Y UNO DE LOS MEJORES DENTRO DEL UNIVERSO DE STAR WARS

los Episodios I a III de Star Wars, los personajes principales de la aventura, y con los que jugaremos gracias a sus figuras, son: **Anakin Skywalker, Ahsoka Tano**, incluidos en el Starter Pack, y Obi-Wan Kenobi, Yoda y Darth Maul, que se venden por separado. Y cualquier otra figura de Star Wars, aunque sea de otro playset, es jugable en este Twilight of the Republic.

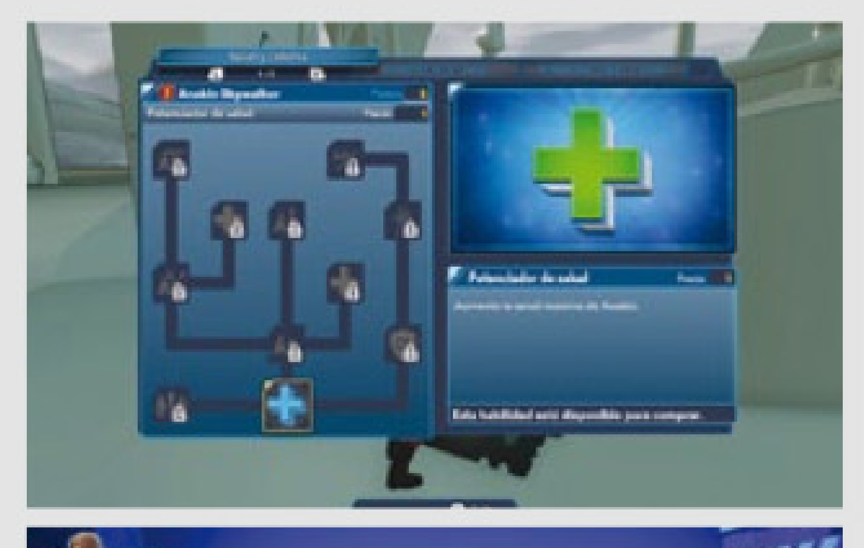
En nuestra aventura recorreremos cuatro localizaciones: Geonosis, Coruscant, Tatooine y Naboo, donde se desarrollan multitud de misiones principales y secundarias. Las principales nos sirven para avanzar por la trama, las secundarias nos permiten subir de nivel y desbloqueamos objetos. Y, aunque son muy sencillas y, a la larga, pueden hacerse repetitivas, si las vamos alternando con las principales aportan variedad. En total hay más de **70 misiones** en las que se mezclan plataformas, combates, exploración y algunos puzles.

Que empiece la acción

Disney Infinity 3.0 ha mejorado, y mucho, su sistema de peleas, gracias al buen hacer de **Ninja Theroy**, expertos en juegos de combate. Nos hemos encontrado una aventura llena de combos y poderes personalizados. Se nota que se han ➲

Combos y habilidades

Se ha mejorado la personalización de los personajes. El árbol de habilidades se ha mantenido y ahora aporta opciones más importantes como la mejora de nuestra salud, el poder de la Fuerza y aprender combos letales.





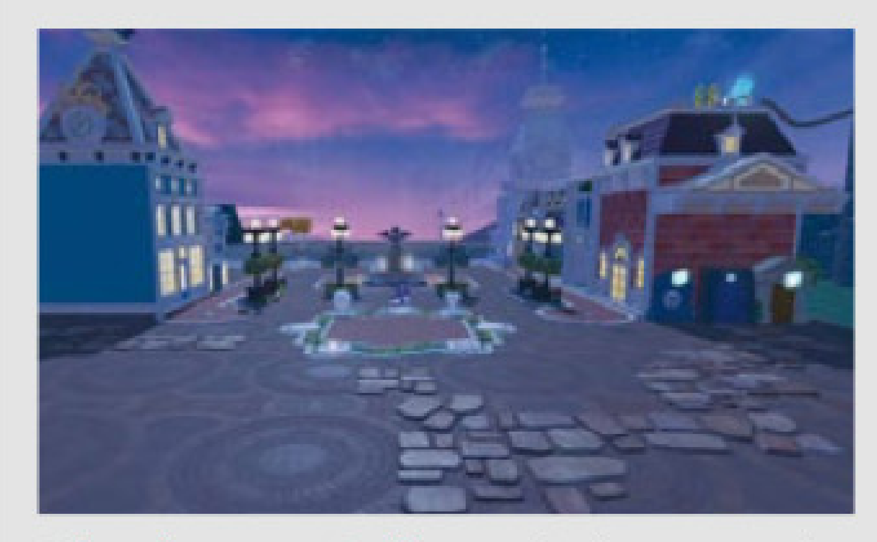
El árbol de habilidades es más simple, pero a la vez más útil.



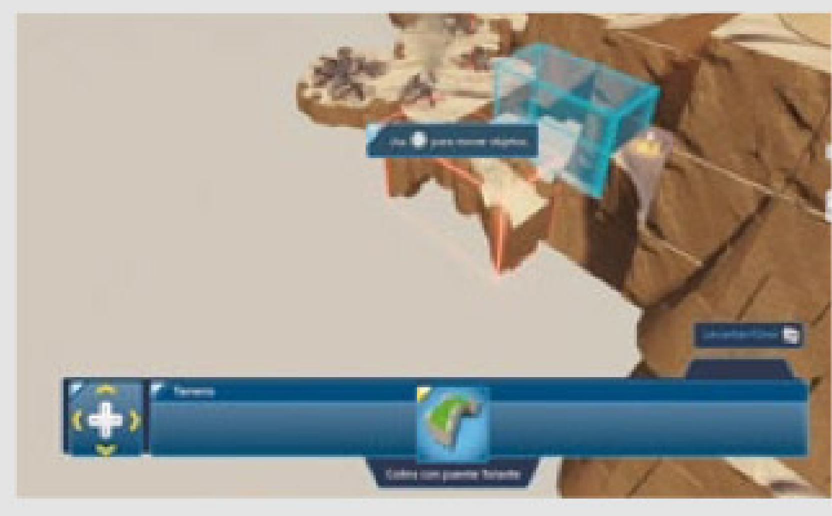


El Modo Toy Box

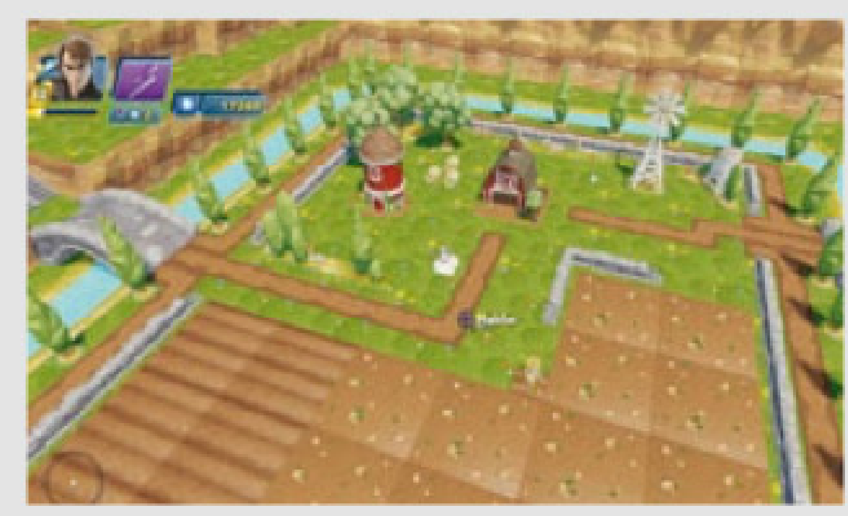
Si hay algo que siempre ha caracterizado a Disney Infinity es su modo Toy Box, el lugar en el que nuestra mente se vuelve creativa y puede diseñar sus propios universos. En Disney Infinity 3.0 ha sufrido un lavado de cara que le hacen ser más accesible para todo tipo de jugadores. Se han añadido nuevas herramientas para que demos rienda suelta a nuestra imaginación.



La plaza central conecta las zonas de la Toy Box mediante avenidas.



Para nuestras construcciones se utiliza el stick y los botones.



Se ha añadido una granja para que nuestros aliados suban de nivel.



Mi interior tuvo tanto éxito el año pasado que se ha ampliado.

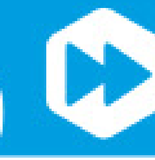
Los viajes y combates espaciales son las estrellas de Disney Infinity 3.0, junto con las luchas con sable láser. Nos ponemos a los mandos las naves de Star Wars.

El Playset de Del Revés se vende aparte. Sus figuras, como todas las de Disney Infinity, pueden usarse en el Toy Box.

centrado en dotar a la saga de una mayor acción. Nuestros enemigos son más poderosos, aunque los expertos en la materia no tendrán dificultades para acabar con ellos. Cada figura cuentan con movimientos diferenciados y **cuatro golpes especiales**. Y se mantiene el árbol de habilidades que se añadió el año pasado, pero ahora es más sencillo y con mejoras más relevantes: salud, modo de combate, habilidades especiales...

Guerra galáctica

Además de los combates con sables láser, el otro plato fuerte de esta tercera edición son **los viajes y batallas espaciales**. Para trasladarnos de un planeta al otro contamos con pistas de aterrizaje en las





No faltan los jefes finales, con quienes libraremos peleas con sables láser aunque, una vez que te aprendes sus puntos débiles, no resultan difíciles.



Nuevos Toy Box Expansion Games: con las expansiones Toy Box Speedway y Toy Box Takeover disputamos combates y carreras al estilo Mario Kart.



LOS MINIJUEGOS PREDISEÑADOS de la Toy Box, nos ofrecen mayor variedad para regocijo de los menos manitas. Además, contamos con aliados que nos acompañan durante nuestras misiones.

Haz amigos en el Toy Box

Uno elemento potenciado en DI 3.0 es el de la comunidad. Ahora resultará más sencillo encontrar contrincantes para jugar en la Toy Box y descargar nuevos universos.

MÁS EXTRAS En el cine El Capitán tenemos contenido extra del juego, y en el salón arcade Flynn's disputamos partidas online con otros jugadores.

Figuras para todos

Disney irá lanzando más figuras con Iron Man Hulkbuster y Ultron de Marvel, Minnie, Mickey, Mulán, Olaf y Tron. Y próximamente habrá figuras del esperadísimo "Episodio VII: El Despertar de la Fuerza", y de las futuras pelis de Disney "El viaje de Arlo" y "Zootopia".



EL MODO TOY BOX INCLUYE NUEVAS HERRAMIENTAS Y MULTITUD DE MINIJUEGOS. ES MUY DURADERO.

que seleccionamos entre las naves desbloqueadas y los planetas que podemos visitar. Así, una vez que elegimos una de las localizaciones, somos lanzados al espacio para vivir nuevas aventuras y desafíos. Y no solo pilotamos en los viajes interplanetarios, sino que podemos vagar a nuestro gusto por el hiperespacio, enfrentarnos contra las naves de **la Confederación de Sistemas Independientes,** encontrar misiones extra por el camino. Las mecánicas de vuelo son muy fluidas y recuerdan a **Star Fox**. La sensación es de auténtica falta de gravedad y de estar flotando entre las estrellas. Con todo esto que te hemos contando, está claro que **Disney Infinity 3.0** es el mejor juego de la serie, eso sin contar con los playsets extra ya disponibles: el de **Del Revés** y el de la trilogía clásica de Star Wars, **Rise Against the Empire**. Disney Interactive sabe lo que quiere ofrecer a los fans: diversión, acción, plataformas, exploración, construcción, creatividad... en el enorme universo de Star Wars. ¡Qué la Fuerza os acompañe!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Mantiene el mismo tono y aspecto que anteriores Disney.

Diversión ★★★☆
Las aventuras son muy entretenidas y el Toy Box es infinito.

Multijugador ★★★☆
Mejorado con un nuevo método de buscar rivales online.

Duración ★★★☆
Unas 10 horas de aventura, y luego modo Toy Box.

Cada héroe cuenta con sus habilidades y están muy equilibrados. Un universo enorme.

Algunas misiones son repetitivas. Starter con dos figuras y sin Power Discs.

Nuestra opinión

La mejor versión de Disney Infinity

Star Wars ha hecho madurar al juego de figuras Disney y nos ofrece una aventura más profunda y apta para toda la familia. Aventura, acción, combates y plataformas en una genial unión.

Te gustará...

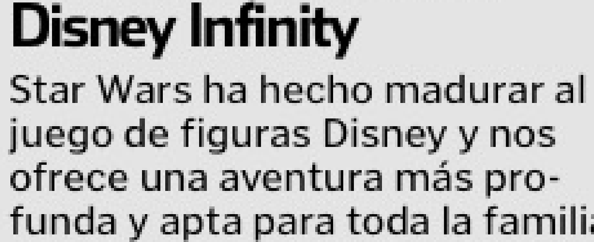


Más que...



Disney Infinity 2.0

Igual que...



LEGO Marvel Super Heroes

Total



88

EL DATO
Podremos personalizar los vehículos con nuevas piezas y mejorar aspectos como el ataque o la resistencia.









Género **Acción**
Compañía **Activision**
Jugadores **1-4**
Precio **69,95 €**
skylanders.com/es



Argumento
Kaos quiere destruir Skylands una vez más, y en esta ocasión cuenta con un poderoso aliado: Tinieblas, que no pondrá las cosas nada fáciles a los nuevos Skylanders SuperChargers.

Skylanders SuperChargers

¡Skylanders a 100 kilómetros por hora!

Los Skylanders regresan un año más acompañados de un buen número de novedades, como la inclusión de vehículos y **un modo de carreras** divertido y trepidante. En total, 40 nuevas figuras se suman a la colección divididas en 20 Skylanders SuperChargers y 20 vehículos de tierra, mar y aire. Y, como estrella en esta versión de Wii U, e incluido en el starter pack... ¡Turbo Charge Donkey Kong!

Kaos, una vez más

¿Qué sería de los Skylanders sin su malvado villano? Kaos tiene un nuevo plan para destruir Skylands, esta vez acompañado de **Tinieblas**, un poderoso enemigo que aumenta su poder a medida que el cielo se consume. Los únicos que pueden parar a Kaos y Tinieblas son los nuevos Skylanders SuperChargers, la poderosa unidad de élite del Maestro Eon. Los vehículos y los nuevos personajes están perfectamente integrados en una aventura que ronda las 10 horas de duración si únicamente nos centramos en los objetivos principales. Skylanders SuperChargers combina con



Multijugador
Skylanders SuperChargers permite multijugador para dos en una sola consola y para hasta cuatro en modo online, con amigos o jugadores de todo el mundo.

Turbo Charge Donkey Kong es un Skylander... pero, con solo girar su peana, se convierte en una figura amiibo.





Más variedad que nunca: tesoros, arenas de combate, carreras, misiones secundarias... Todo eso y mucho más nos espera en Skylanders SuperChargers.



El diseño de niveles es fantástico: además de escenarios para explorar a pie y pistas para vehículos, hay sorpresas como zonas donde cambia la gravedad.



CUALQUIER SKYLANDER puede pilotar cualquier vehículo, pero si unimos a un SuperCharger con su vehículo concreto, tendremos una versión única y más poderosa.

POR TIERRA, MAR Y AIRE: hay vehículos de los tres tipos, y para ver todas las zonas del juego hay que tener al menos uno de cada clase.

Skylander a los mandos...

¡diversión asegurada! Casi el 50% de la aventura nos la pasamos pilotando, ya sea en carreras o en batallas.

Mejora a tus héroes

Con las monedas que vayamos recogiendo de los escenarios podremos comprar nuevos ataques y acceder a nuevos poderes que serán de gran ayuda para enfrentarnos a Kaos y Tinieblas. Además, los escenarios esconderán engranajes y piezas para mejorar nuestros vehículos.



El sistema de rango nos dará nuevos poderes y habilidades únicas.

HAY 40 NUEVAS FIGURAS: VEINTE SKYLANDERS SUPERCHARGERS Y SUS VEINTE VEHÍCULOS

acierto combates a pie con **zonas de conducción** y espectaculares batallas contra jefes pilotando los nuevos vehículos.

¡Carreras!

Los vehículos son los grandes protagonistas de Skylanders SuperChargers, ya que además de manejarlos durante gran parte de la Historia, el juego incluye un **nuevo modo de carreras** divertido, trepidante y muy adictivo. Esto, unido a un brillante diseño de niveles y a un nivel gráfico muy alto, con preciosos escenarios y Skylanders con ataques **más espectaculares** que nunca, hacen que esta nueva entrega se corone como la mejor de una serie que sigue sorprendiento cada año. Y luego están los invitados de lujo: Donkey y Hammer Slam Bowser, figura que se incluye en el starter pack de la versión Racing de Wii y 3DS o se vende por separado.

Puntuaciones

Valoraciones



Gráficos ★★★
Texturas mejoradas y niveles realmente muy bonitos.

Diversión ★★★★
Acción, combates espectaculares, vibrantes carreras...

Sonido ★★★
Buen doblaje al castellano y una correcta banda sonora.

Duración ★★★★
La aventura dura 10 horas. Hay muchas tareas secundarias.

(+) Los vehículos, el modo de carreras, el diseño de niveles, Donkey Kong y Bowser.

(−) Tener que comprar más figuras para poder acceder a todo lo que ofrece el juego.

Nuestra opinión

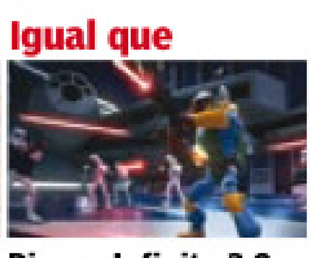
El mejor Skylanders, y con héroes de Nintendo

SuperChargers se presenta como la mejor entrega de la saga gracias a los vehículos, las carreras y un cuidado diseño de niveles que hará las delicias de todos los fans de Skylanders.

Te gustará...

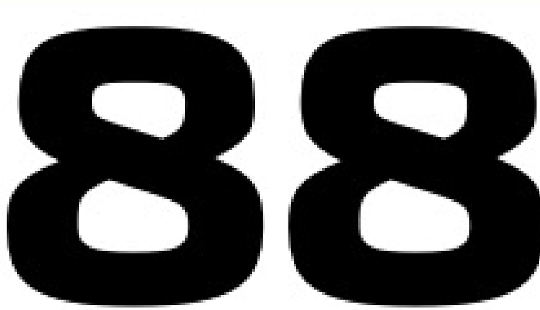
Más que... Skylanders Trap Team

Igual que Disney Infinity 3.0

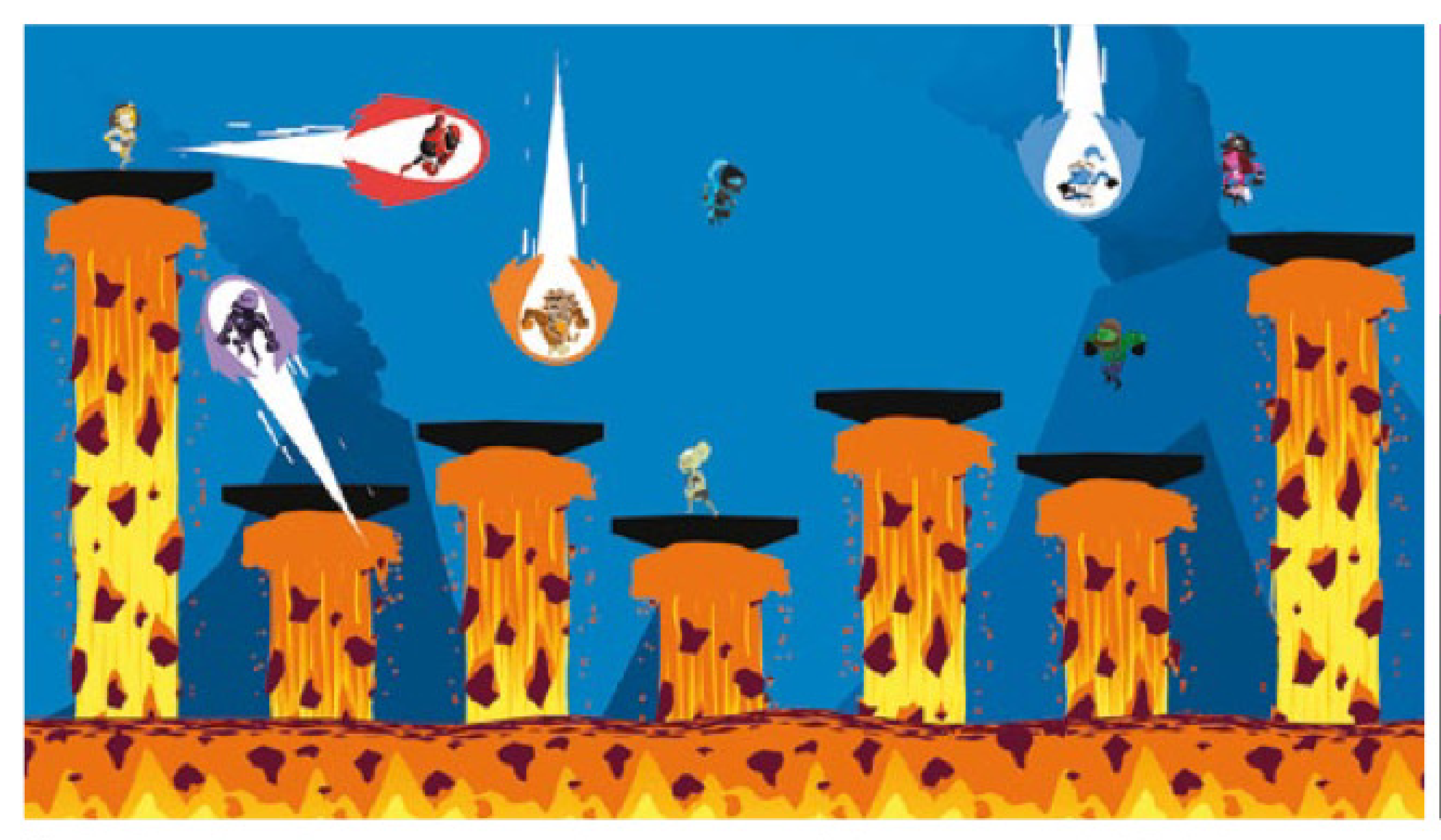


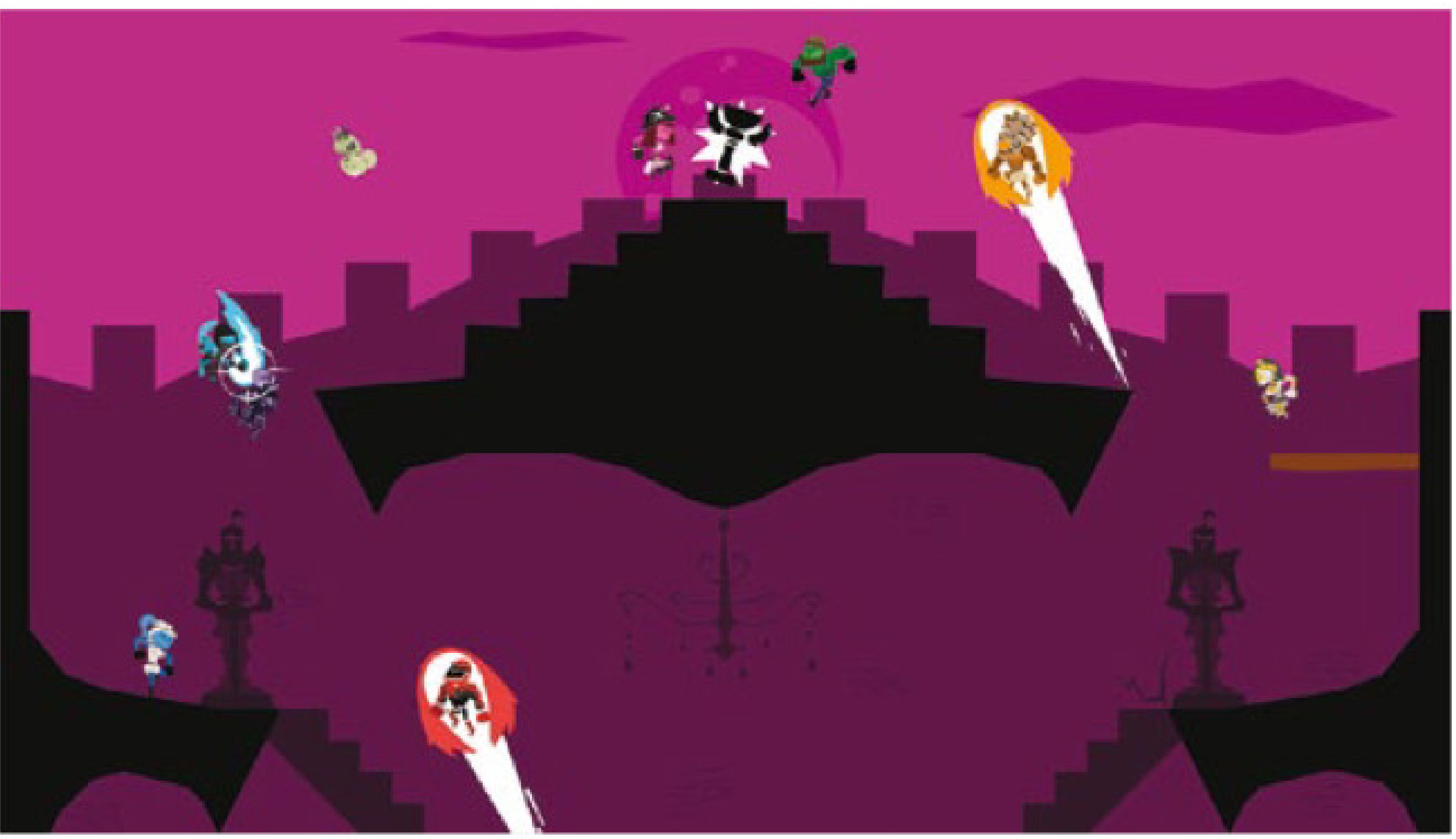
Total

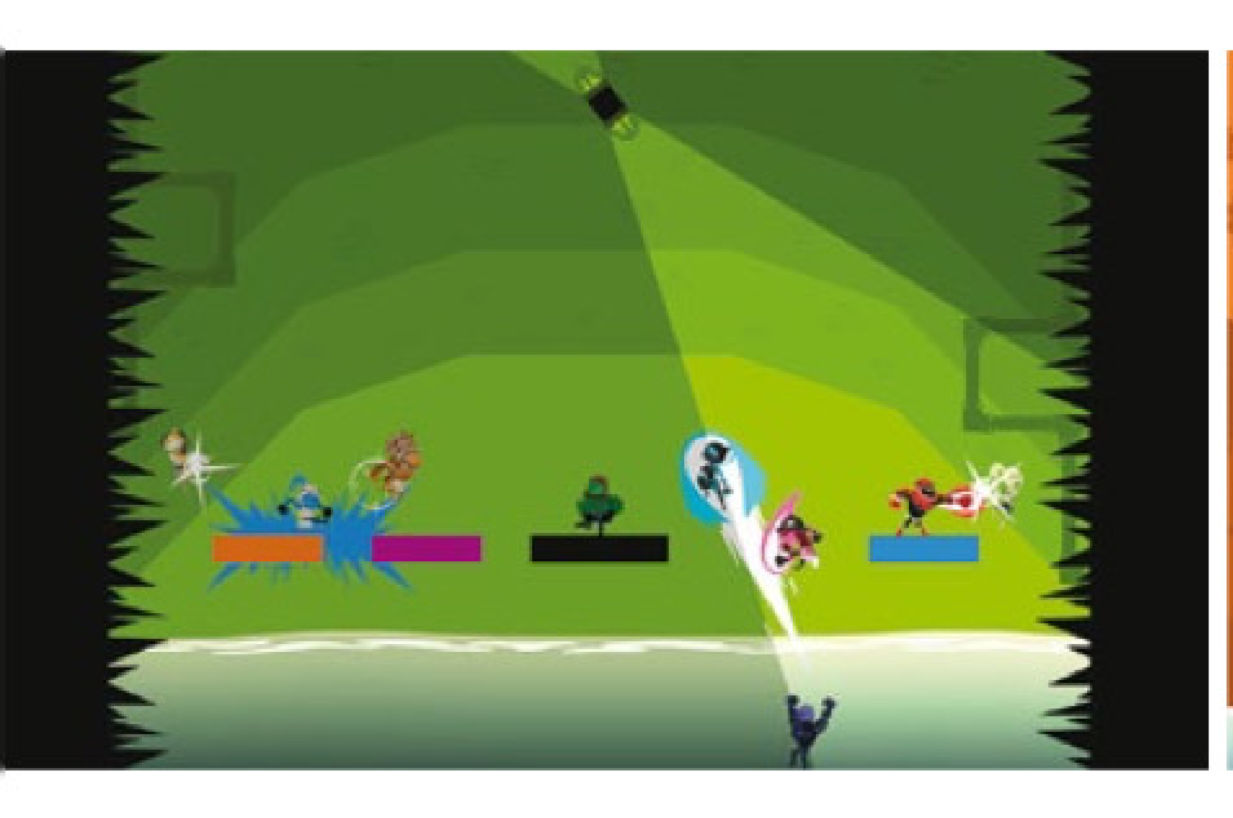




88


Niveles alocados ponen a prueba nuestros reflejos y nuestra habilidad con los saltos. No duraremos mucho si no nos movemos rápido.


Viva el Rey de la Colina es uno de los modos para 9 jugadores en red local u online. Mantente en un punto del escenario que todos tratan de conquistar.







Nintendo eShop



3

Género **Plataformas**
Compañía **13AM Games**
Jugadores **1-9**
Precio **13,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★★
Sonido	★★☆☆
Duración	★★★★

Valoración

Un plataformas clásico e innovador a la vez. Diversión multijugador frenética y de gran calidad.

Total
85



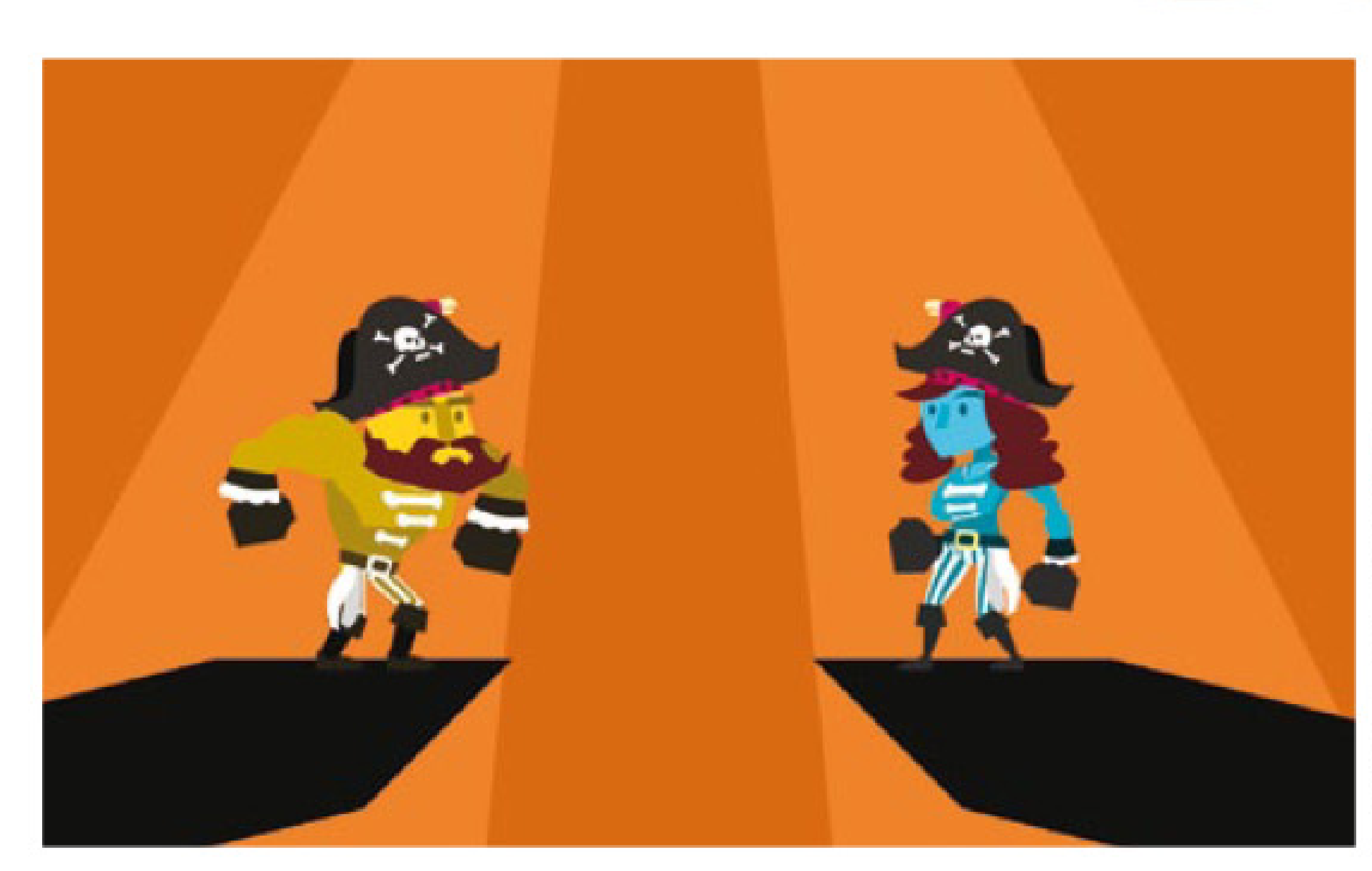
RUNBOW

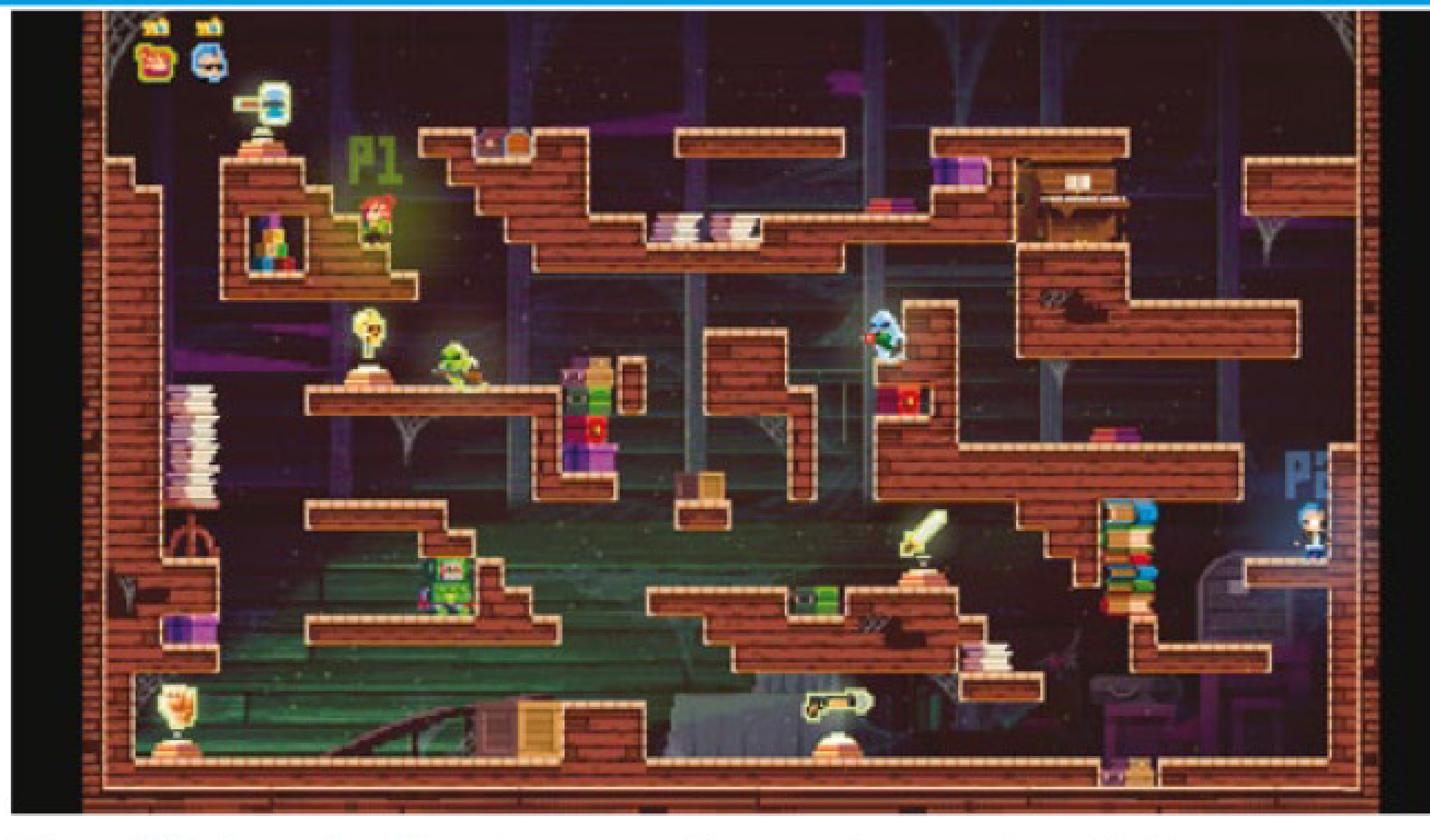
Prepárate a correr, a saltar... y a morir.

El catálogo digital de Wii U recibe un nuevo juego indie en exclusiva que ofrece diversión a raudales para **hasta 9 jugadores** online u offline. Un **plataformas 2D** con diferentes modos de juego que van desde las carreras por llegar el primero a las batallas por ser el último en sobrevivir en el escenario.

El poder del color

Lo que diferencia a RUNBOW de otros títulos del género es **el uso de los colores**. En todas las modalidades, el color de fondo cambia en intervalos regulares. De este modo, si saltamos sobre una plataforma morada, esta desaparece cuando el fondo es igual, precipitándonos al vacío. Si queremos superar los niveles con éxito o no ser eliminados antes de tiempo, tenemos que **movernos con rapidez**, aunque la gracia está en ver quién sobrevive hasta el final en el multijugador: hay veces en las que nadie llega a la meta, sobre todo cuando pisamos un escenario por primera vez. Aparte de los modos multijugador, RUNBOW ofrece una aventura con **140 desafíos**. También está Bowhemot, una sucesión de niveles que, si abandonamos, tendremos que empezar desde el primero. En Derrotad al Señor de los Colores, un jugador utiliza el Gamepad para controlar los cambios de color y poner obstáculos. Muchas maneras de disfrutar de un plataformas emocionante, que es ya uno de nuestros favoritos de la eShop.


Los dos protas son personalizables, y además hay skins desbloqueables de 16 héroes de juegos indie como Shovel Knight o Rusty.





Las distintas estancias de una mansión encantada son los plataformeros escenarios donde la exorcista Mae Barrows se medirá a los fantasmas.

Te enfrentas a oleadas de espectros que imitan tus movimientos y ataques de rondas anteriores... ¡Hay que moverse como a toda velocidad para sobrevivir!





Nintendo eShop



3

Género **Aventura**
Compañía **Ripstone**
Jugadores **1-4**
Precio **12,99 €**
www.ripstone.com

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★★
Sonido	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración

Un homenaje a los arcades clásicos en estética y desarrollo. Divierte mucho y tiene un buen multijugador.

Total
82



Extreme Exorcism

No hay espectro que resista una buena dosis de plomo...

Mae Barrows no es una **exorcista** cualquiera: acaba con los casos de infestación espectral más chungos porque posee el mejor arsenal: espadas, bumeranes, pistolas, ametralladoras y hasta bazucas. Y es que en este juego de **acción y saltos** dispararás a diestro y siniestro para acabar con oleadas de espectros... que imitan tus movimientos.

Espíritulos burlones

Al más puro estilo de los arcades de la época de los 8 bits, la acción en Extreme Exorcism se desarrolla en pantallas sin scroll y llenas de plataformas por las que nuestro pequeño personaje se mueve como un rayo para matar al fantasma de turno. Lo malo es que, cuando lo hace, además de un nuevo fantasma "objetivo", aparece otro que **copia todos y cada uno de los movimientos** que tu personaje ha hecho en la anterior ronda, incluidos los ataques. Y, así, ronda tras ronda, la pantalla se va llenando de **fantasmas imitadores** que hacen cada vez más difícil alcanzar al fantasma objetivo. La velocidad a la que se mueve nuestro personaje (y, por lo tanto, sus imitadores) hacen que el ritmo de juego sea frenético. Un **arsenal muy chulo** y la posibilidad de disfrutar la aventura en modo cooperativo local de hasta cuatro jugadores (o de enfrentarnos entre nosotros en el mod Deathmatch) redondean un arcade tan sencillo como adictivo.





Todo en Extreme Exorcisme es retro: desde los gráficos al sonido, pasando por el formato de pantalla, el viejo 3:4.

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

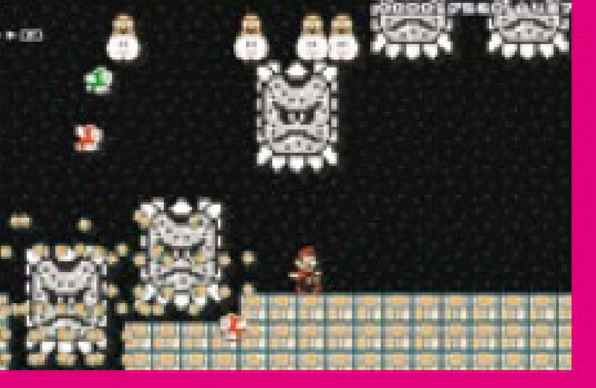
1. Shovel Knight Plague of Shadows
2. Super Mario Maker
3. Splatoon
4. RUNBOW
5. The Bridge





RUBÉN GUZMÁN

1. Super Mario Maker
2. RUNBOW
3. Super Smash Bros. for Wii U
4. Extreme Exorcism
5. Splatoon





ROBERTO ANDERSON

1. Super Mario Maker
2. Inazuma Eleven GO Chrono Stones
3. Shin Megami Tensei IV
4. Devil Survivor Overclocked
5. Little Battle Experience

Wii

Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

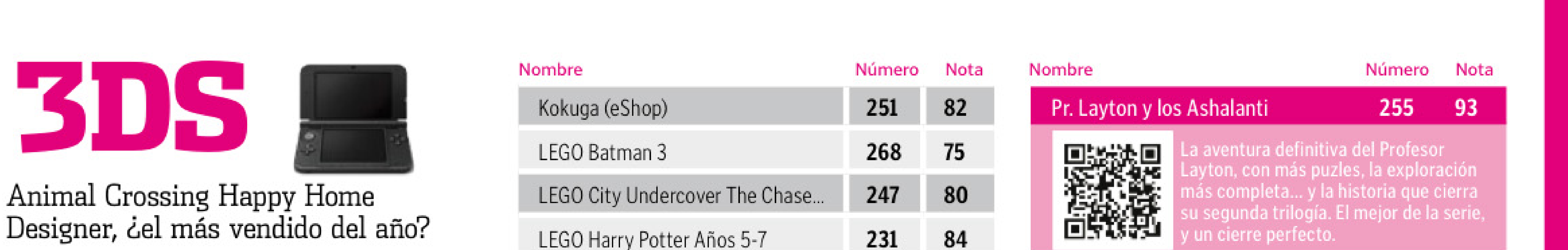
Wii U

Disney Infinity y los Skylanders libran una batalla muy igualada.

Nombre	Número	Nota
Affordable Space Adv. (eShop)	272	90
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	**266**	**95**
El beat'em up perfecto existe, una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.		
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Child of Light (eShop)	261	80
Devil's Third	277	79
Disney Infinity 3.0	278	88
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Don't Starve (eShop)	275	84
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
Extreme Exorcism (eShop)	249	82
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2015	267	80
Kirby y el Pincel Arcoíris	273	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Jurassic World	275	84
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mario Party 10	271	85
Mario vs. Donkey Kong TS	272	78
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Nintendo Land	242	90
Nihilumbra (eShop)	274	83
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Pikmin 3	250	93
Resident Evil Revelations HD	248	82
RUNBOW (eShop)	278	85
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Super Chargers	278	88
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Splatoon	**274**	**95**
Nintendo renueva los shooters online con el juego más colorido y fresco del año. Prepara tus armas de pintura y lánzate a jugar sin parar.		
Super Mario Maker	**277**	**90**
Crear, juega, comparte. Millones de niveles de Super Mario hechos por jugadores de todo el mundo y un editor para que crees los tuyos.		
Super Mario 3D World	255	94
Super Smash Bros. for Wii U	**268**	**97**
El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.		
Swords & Soldiers II (eShop)	274	79
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	252	92
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Yoshi's Woolly World	**275**	**92**
El plataformas 2D más bonito jamás creado. Yoshi vuelve convertido en lana, con modo para dos jugadores y un diseño de niveles sublime.		
Zelda Wind Waker HD	270	92

Nuevas entradas del mes

- Animal Crossing Happy Home Designer, un ganador.
- Disney Infinity 3.0: Star Wars en Wii U.
- Extreme Exorcism, calidad (y dificultad) en la eShop.
- Donkey y Bowser en Skylanders SuperChargers.
- RUNBOW, uno de los mejores plataformas de Wii U.



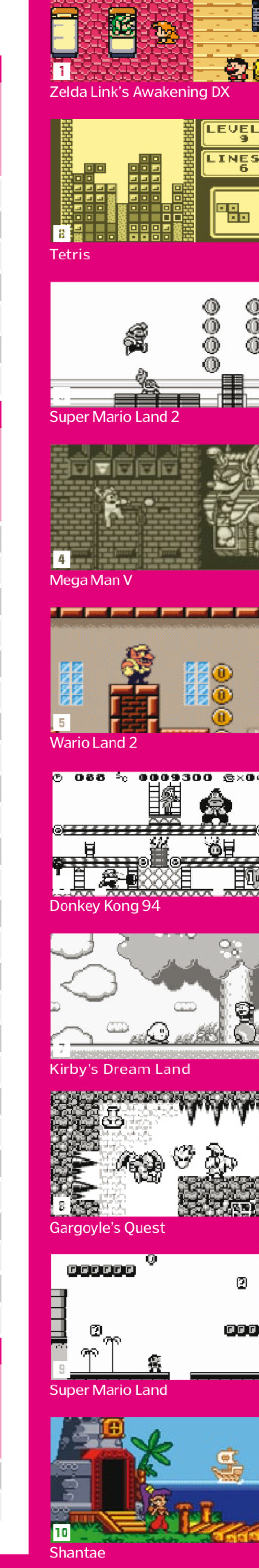
Animal Crossing Happy Home Designer, ¿el más vendido del año?

Nombre	Número	Nota
Ace Attorney Trilogy (eShop)	269	80
Animal Crossing Happy Home D.	278	93
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Azure Striker Gunvolt (3DS)	272	84
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Doctor Mario Miracle Cure (eShop)	275	80
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fossil Fighters Frontier	274	80
Fullblox (eShop)	274	81
Gunman Clive 2 (eShop)	271	83
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Inazuma Eleven GO 2	272	90
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

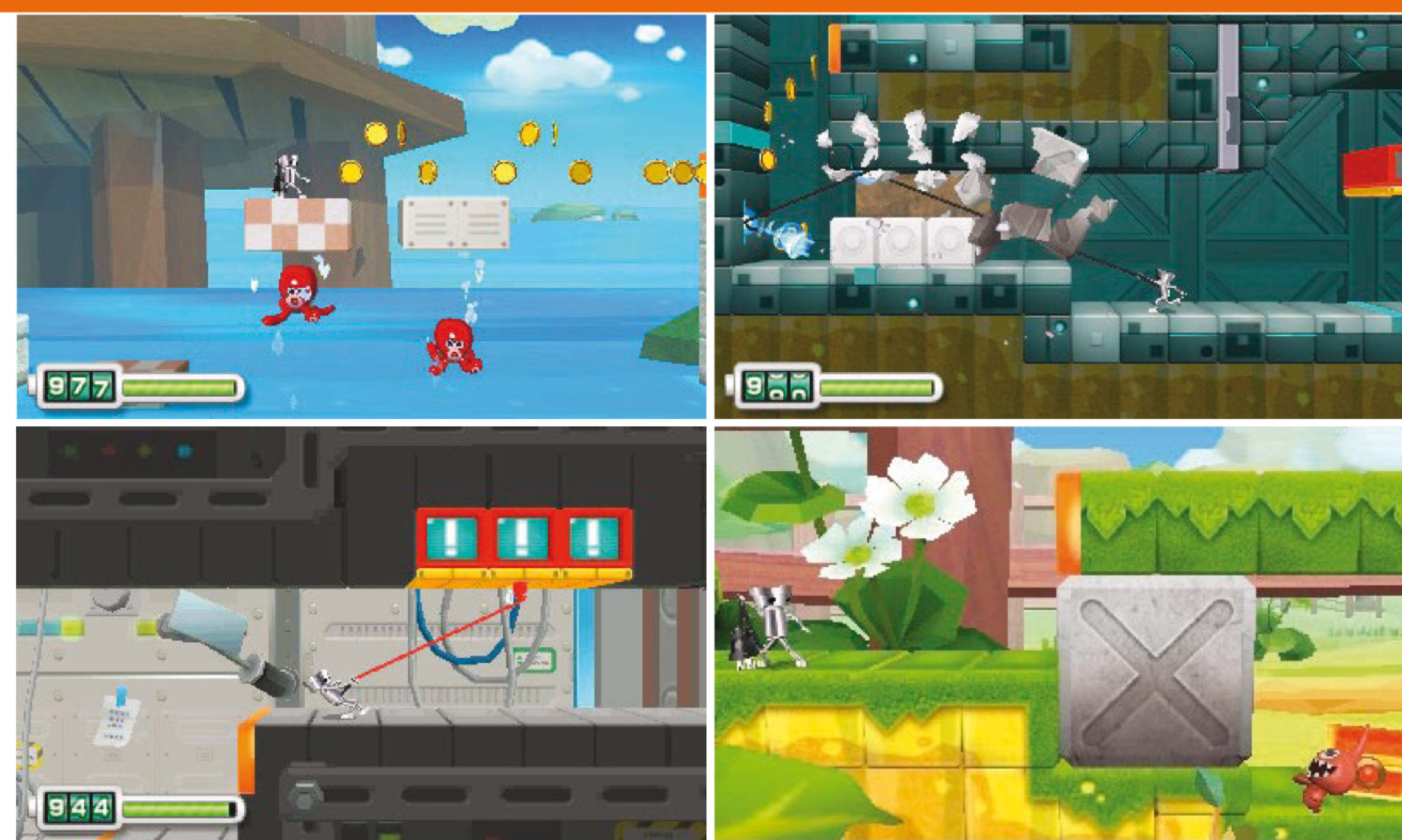
Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Little Battlers eXperience	276	86
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y divertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario Vs. Donkey Kong TP	272	78
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Gunvolt (eShop)	272	79
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Monster Hunter 4 Ultimate	270	93
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
OlliOlli (eShop)	272	80
One Piece Unlimited World Red	262	82
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubi Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon Shuffle (eShop)	271	75
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Puzzle & Dragons Super Mario	273	87
Puzzle & Dragons Z	273	85
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Rune Factory 4 (eShop)	269	82
Shantae & The Pirate's Curse	270	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
Skylanders Trap Team	266	85
Siesta Fiesta (eShop)	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
Xenoblade Chrocicles 3D (New 3DS)	272	91
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Majora's Mask 3D	270	94
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 Game Boy en la eShop de 3DS



1 Zelda Link's Awakening DX
2 Tetris
3 Super Mario Land 2
4 Mega Man V
5 Wario Land 2
6 Donkey Kong 94
7 Kirby's Dream Land
8 Gargoyle's Quest
9 Super Mario Land
10 Shantae





- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- 6 DE NOVIEMBRE



Pequeño saltarín

El nuevo Chibi-Robo es un plataformas 2D clásico, con un **cómodo y seguro control** con botones y stick. El **giroscopio** se usará en ocasiones puntuales para abrir cerraduras girando la consola hacia los lados ligeramente.



Chibi-Robo Zip Lash!

Este plataformas se conecta directamente a la red.

Carisma no le falta a Chibi-Robo para reclamar su lugar entre los grandes héroes de Nintendo, y ahora que se pasa a los juegos de plataformas, va a llegar su momento de gloria. El robot de 10 cm. tiene la misión de impedir que una raza de pequeños alienígenas y su ejército de minimáquinas roben los recursos naturales de la Tierra. ¿Quieres echarle un cable? Pues no lo necesita: ya tiene uno que sale de su metálico culo.

Robot con enchufe

El arma con la que contará Chibi-Robo para salvar la Tierra será un enchufe contectado por cable a su trasero. Haciéndolo girar sobre su cabeza, podrá lanzarlo para destruir bloques, activar interruptores y agarrarse a algunas plataformas concretas. Y también, claro, para golpear a los robotijos enemigos que encuentra en su camino, incluidos algunos jefes finales de tamaño descomunal (de 30 cm. o más, qué locura).

Afortunadamente, Chibi-Robo encontrará a lo largo de la aventura chips que le "actualizarán": aumentarán la longitud de su cable o permitirán que este rebote contra las superficies, activando así interruptores en lugares aparentemente inaccesibles. Montones de coleccionables o fases haciendo esquí acuático o sobre un patinete añadirán profundidad y variedad a un plataformas que pinta muy bien.

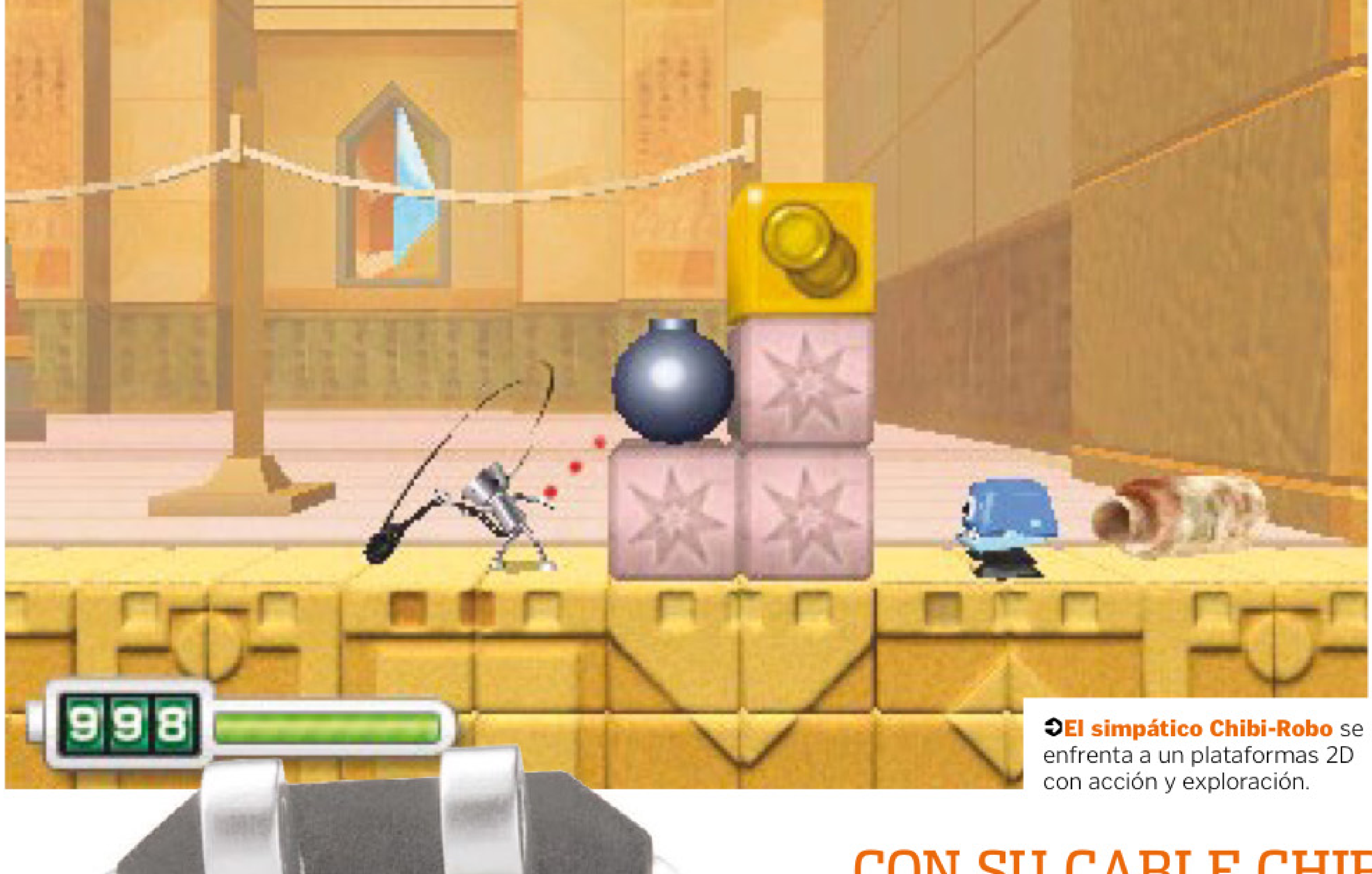
Primera impresión

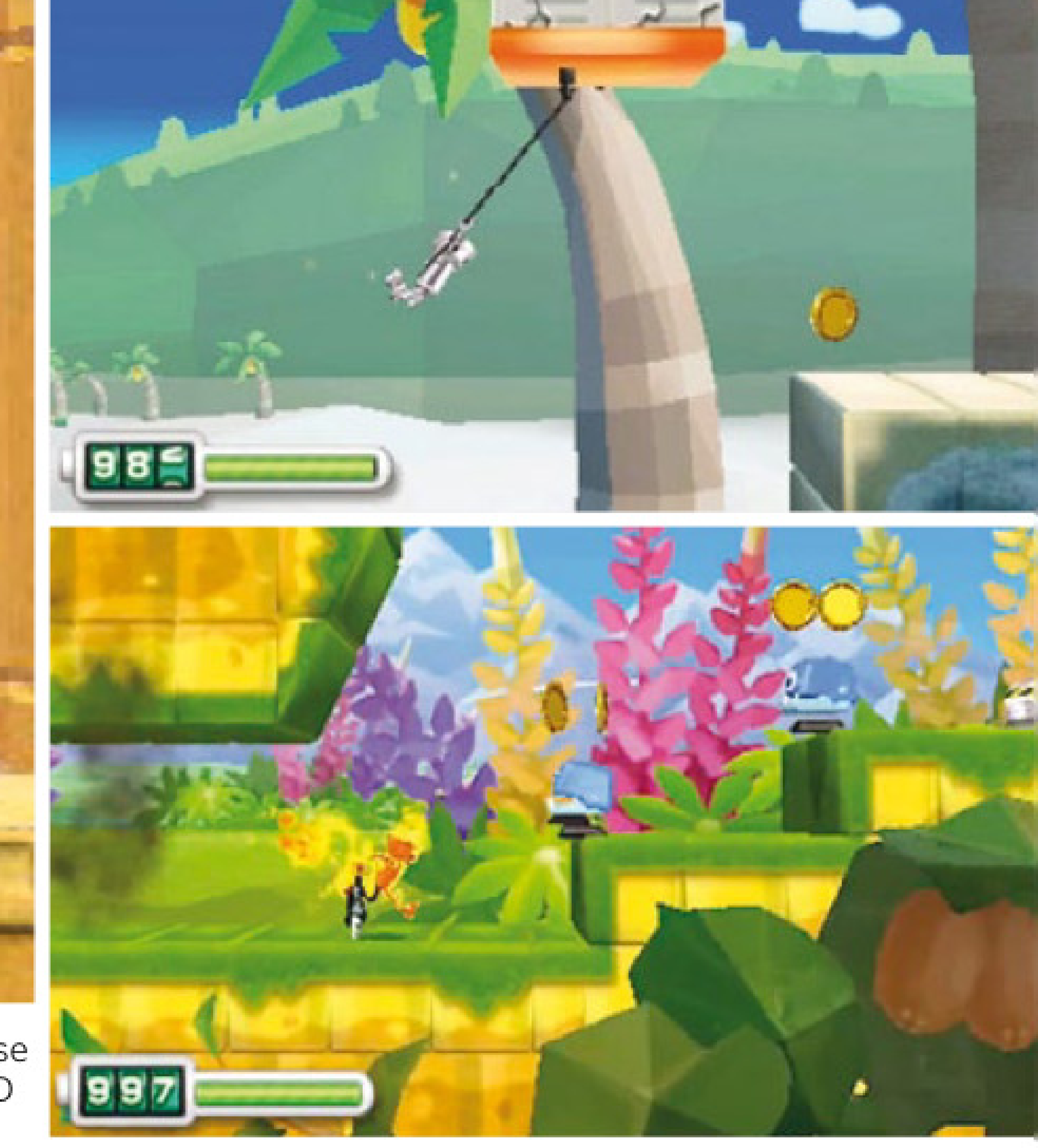
- **Tres juegazos en uno.**
- **De primeras, es facilito.**





No te engañan tus ojos: Chibi-Robo hace esquí acuático, monta en patinete... Fases a toda velocidad que añadirán variedad a un desarrollo ya de por sí muy completo.





El simpático Chibi-Robo se enfrenta a un plataformas 2D con acción y exploración.

CON SU CABLE CHIBI-ROBO SE BALANCEA, GOLPEA, RECARGA SU ENERGÍA Y ACTIVA INTERRUPTORES. ¡TODO UN HÉROE DEL SIGLO XXI!



Los jefes serán máquinas descomunales... para el pequeño Chibi-Robo.



El amiibo de Chibi-Robo, disponible en un pack con el juego o por separado, transformará al prota en Super Chibi-Robo: más resistente a los daños, más rápido, más fuerte.

ROBOT CON FUTURO

No podíamos cerrar el año sin un buen plataformas 2D cortesía de Nintendo y, aunque esta vez los protas no son Mario o Kirby, Chibi-Robo promete igualarlos en carisma y variedad de desarrollo, añadiendo además las mecánicas propias del uso de su versátil cable.



➲**Star Fox Zero** será la mayor aventura galáctica jamás creada por Nintendo. Ya lo veréis, ya...



➲ACCIÓN
➲NINTENDO
➲1º TRIMESTRE 2016

Star Fox Zero

Un escuadrón de élite para salvar la galaxia.



En la piel del zorro

La experiencia de seguir la acción **desde los ojos de Fox** será increíble: mover el Wii U Gamepad a nuestro alrededor nos permitirá sentirnos **dentro del escenario** del juego.



¿Puede el valor de un grupo de hombres salvar una galaxia? De hombres no sabemos, pero todos los fans de Star Fox estamos seguros de que el de un grupo de animales, sí. Vale, quizá sea un poco más tarde de lo esperado, porque el juego se ha retrasado al primer trimestre de 2016, pero aún así las ganas de disfrutar la que promete ser una de las mejores experiencias de Wii U siguen creciendo.

Desde la cabina

Oirás hablar de la historia, que casi será un "remake" de las de los dos primeros Star Fox, o de que la experiencia será muy cinematográfica, gracias a las escenas de vídeo antes de cada fase y a las voces del equipo Star Fox comunicándose por radio. Pero lo que de verdad importará en este juego será otra cosa: el control. Un control que exprimirá al máximo el Wii U Gamapad en aras de la diversión. La mayor parte del tiempo mirarás a la tele, manejando el arwing (o su transformación en Walker, o el tanque Landmaster, o el nuevo Girowing) con los dos stick, de manera que realizar maniobras como rizos en el aire será más intuitivo que nunca. Pero habrá momentos en los que necesites apuntar con precisión... y, por primera vez en la serie, la dirección de los disparos será independiente de la de la nave. La clave estará en el Gamepad: su pantalla mostrará la vista desde la cabina, y moviéndolo, se moverá el punto de mira. Vamos, que este va a ser el primer Star Fox que te hará sentir dentro del Arwing. ⬢

Primera impresión

Star Fox igual pero distinto.
¡Que se haya retrasado!









El tanque Landmaster aguantará más tiempo en el aire que antes: será capaz de efectuar pequeños vuelos.



TRES VEHÍCULOS (CUATRO CON EL WALKER) GARANTIZAN LA EXPERIENCIA GALÁCTICA MÁS SATISFACTORIA

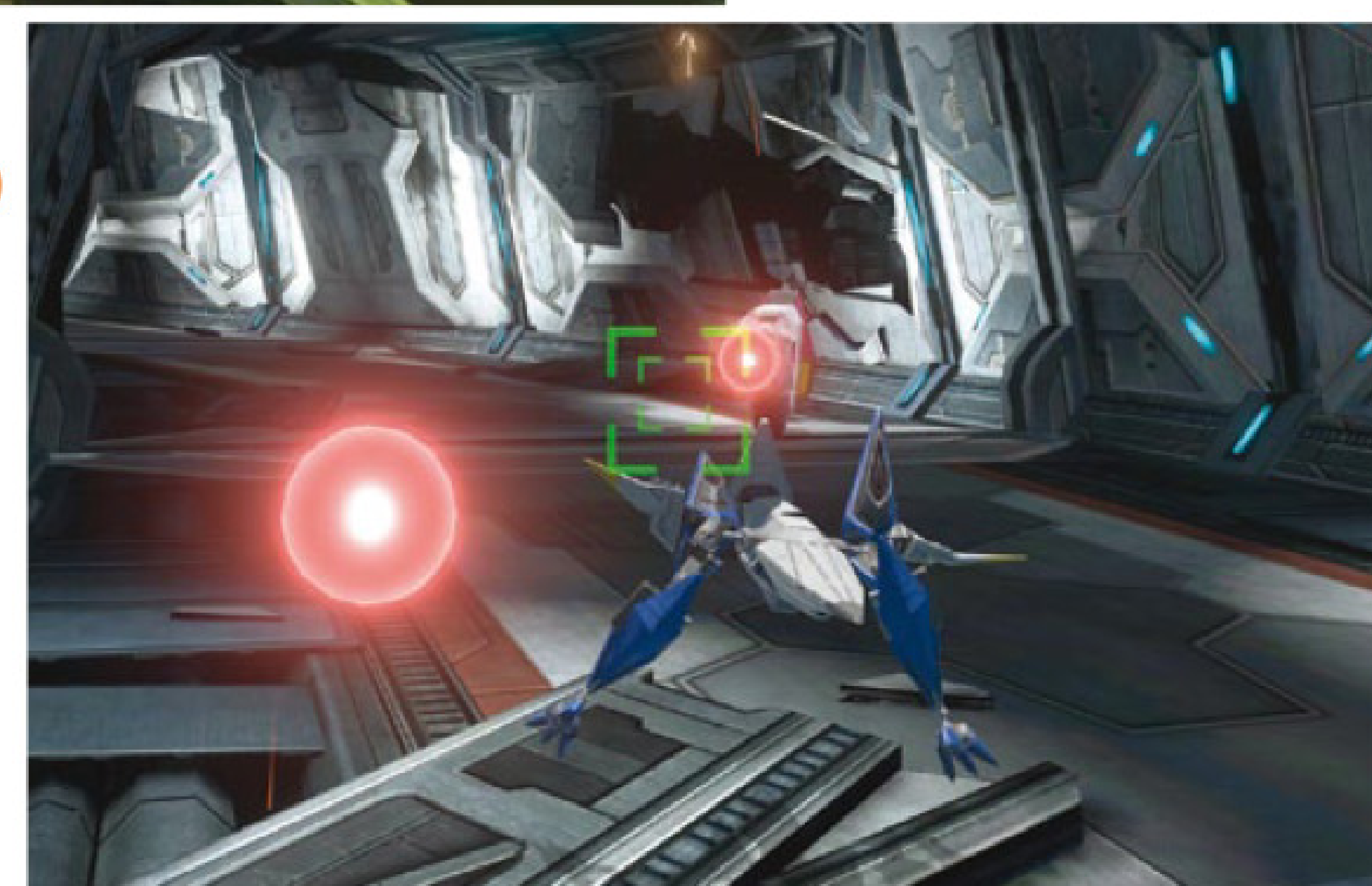


El Girowing traerá una nueva jugabilidad, más pausada. Exigirá precisión en el control.

El gran protagonista volverá a ser Fox, pero ya sabéis que el líder del equipo Star Fox no podría salir triunfante sin sus compañeros Falco, Peppy y Slippy.

UN ARCADE DE NINTENDO

Y eso, amigos, es decir muchísimo de Star Fox Zero. Nintendo, y Miyamoto en persona, han decidido tomarse un poco más de tiempo para crear una experiencia arcade variada, intensa y única. Lo apostamos todo porque este va a ser el mejor juego de esta fantástica serie.



El sistema de combate estará lleno de opciones y, a la vez, será ágil de manejar.





Xenoblade Chronicles X

El rol más titánico desembarca en Wii U.



La saga se asienta

Estamos ante la secuela de un título que asombró en los últimos compases de Wii. **Xenoblade Chronicles** está disponible en la eShop por **19,99 euros**, y su compra nos da 10 euros de descuento en la versión digital de Chronicle X.



La raza humana pende de un hilo. Ya hemos perdido la Tierra, y en la huida sólo son ha quedado buscar un nuevo planeta habitable en el que subsistir. ¿Lo malo? Pues que nuestro nuevo hogar no está precisamente lleno de perritos y gatitos, sino de enormes monstruos al estilo Monster Hunter. Bueno, eso y que los aliens que quieren aniquilarnos nos siguen persiguiendo.

El horizonte de Mira

La extensión del nuevo planeta es lo más impresionante de lo que llevamos visto de juego. La sensación de que puedes llegar a cualquier punto que se ve a lo lejos es brutal, y todo con una calidad gráfica apabullante: al entorno no le falta detalle, y además vive con una flora y fauna riquisimas.

De hecho, toda la primera parte del juego, una vez configuramos a nuestro héroe o heroína al detalle, se basa en conocer los cinco continentes de Mira. También vamos encontrándonos con las primeras (y más débiles) bestias, con las que practicaremos el completísimo sistema de combate en equipo, heredero del de la primera parte. A partir de ahí, empezaremos con los robots, llamados 'skells'... y dará comienzo una larguísima guerra por la supervivencia de la raza humana.

Primera impresión

El brutal apartado gráfico y su extensión.
Está por ver que la historia enganche.





La exploración será clave, sobre todo, durante las primeras horas de juego.

LA BATALLA POR ESTE NUEVO MUNDO SERÁ EL ESPÉCTACULO MÁS IMPRESIONANTE DE TODO EL CATÁLOGO DE Wii U

Las grandes peleas entre 'skells' o contra monstruos serán absolutamente brutales.

Los 'skells' son los robots que tendremos a nuestra disposición a partir de la segunda parte de la aventura. Como nuestro personaje, serán muy personalizables.

UN TÍTULO NECESARIO

El catálogo de una consola tiene que componerse de grandes juegos en todos los géneros, estéticas y tipos de público. Y este juego dará fuerza a Wii U por ser una superproducción exclusiva y porque nos traerá rol profundo, largo y adulto. ¿El mejor juego de año?

➲**Rodea es un robot** capaz de volar, que debe defender Garuda de un ejército invasor.



➲ ACCIÓN
➲ PROPE
➲ 13 DE NOVIEMBRE

Rodea The Sky Soldier

El creador de Sonic ofrece acción por las nubes.



Como una pluma

Para hacer volar a Rodea usamos **los sticks**: es capaz de desplazarse como un rayo hacia los objetivos y golpearlos, y hasta de usar **armas de fuego** si hace falta.

Rodea es una historia con final feliz: un juego que Yuji Naka, el creador de Sonic, terminó para Wii con su estudio Prope y que nunca llegó a editarse. Pero no ha acabado perdido en el limbo: ha renacido en Wii U gracias a la editora NIS America, y lo tendremos en nuestras consolas este mismo 2015.

El cielo es el límite

Rodea remite a otra creación de Naka: Nights in to Dreams (Saturn, 1996): como Nights, Rodea puede volar, aunque en este caso el héroe no es un sueño con vida propia como Nights, sino un robot que despierta tras 1000 años apagado para proteger el Reino de Garuda de las fuerzas invasoras del Imperio Naga... y, de paso, recuperar su memoria. Así, vamos a disfrutar de un juego de acción y habilidad diferente, con escenarios formados por islas flotantes que Rodea podrá explorar a pie. Pero el desafío será volar sobre y entre ellas usando los sticks del Wii U Gamepad para lanzarse hacia los enemigos en un ataque que recuerda al Homing Attack de Sonic. La experiencia en Wii iba a ser diferente, con Rodea volando en la dirección en la que apuntáramos el cursor con el mando de Wii... y la noticia es que, en la primera remesa de juegos que llegue a las tiendas, se incluirá gratis la versión original de Wii. ¡Yuji Naka ha conseguido que su obra llegue al fin a los jugadores!

Un juego diferente

- **Un juego de acción distinto.**
- **Graficamente simple.**



➲**Estas dos muchachas** serán importantes en la trama. Ion encuentra a Rodea, lo reactiva y acompaña durante la aventura, y Cecilia es la princesa del asediado Reino de Garuda.





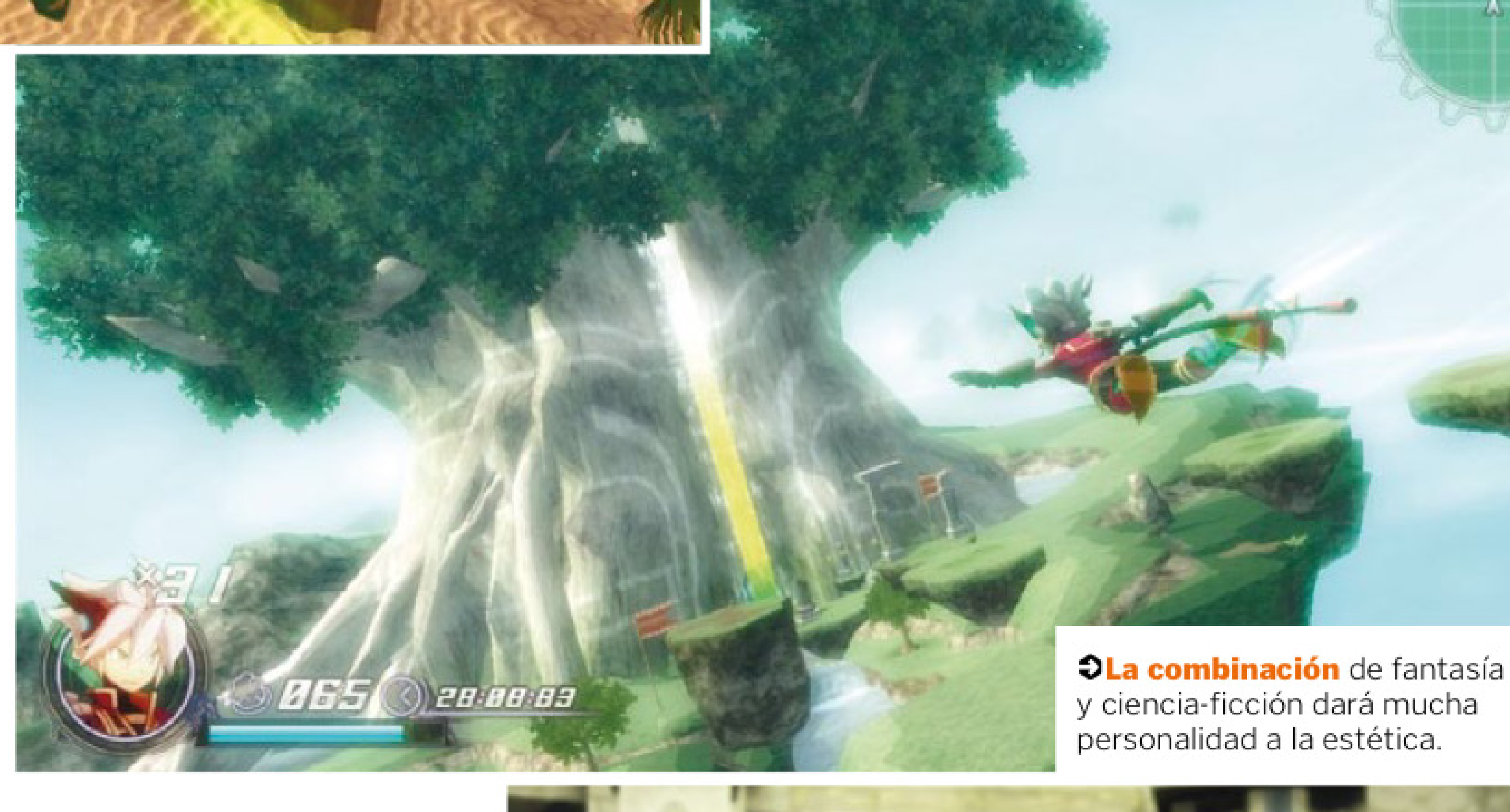
Los jefes finales serán enormes y con un diseño de lo más artístico y original.



También en Nintendo 3DS

El mismo día 13 de noviembre llegará a las tiendas la versión 3DS de Rodea. El juego mantendrá la esencia jugable de la versión de Wii U: nos moveremos por escenarios formados por islas flotantes y Rodea volará y se lanzará en rápidos impulsos contra enemigos y objetivos, usando para ello el stick y los botones. Se mantendrá una alta calidad gráfica y elementos como las escenas de vídeo para narrar la historia, en una versión que aprovechará las 3D visuales de la consola.





La combinación de fantasía y ciencia-ficción dará mucha personalidad a la estética.



UN JUEGO DE AUTOR

Diseñador legendario, Naka ha construido Rodea alrededor de una jugabilidad única gracias a los originales controles de vuelo del protagonista. La estética manga y la mezcla de fantasía y ciencia-ficción son otros alicientes de un juego que esperamos con ganas.



Cada carrera tendrá un sinfín de choques y situaciones límite, en el juego más rápido de Wii U.



- CARRERAS
- SHIN'EN
- 2015



Fast Racing Neo

La velocidad futurista vuelve al circuito.

Tres años de desarrollo, con un motor gráfico propio, ha tardado el genial equipo alemán de Shin'en en realizar el que ellos mismos definen como el mejor trabajo de sus quince años de existencia. El reto no era sencillo: llevar carreras a velocidad endiablada, con un apartado gráfico fantástico, a un juego para la eShop que se moviese a 60 fps.

Diversión arcade a tope

Es imposible hablar de este juego sin hacer referencia al añorado F-Zero, como así reconocen sus propios creadores. La estética nos recuerda enormemente al clásico nintendero, pero en la práctica se comporta más como un Asphalt, con su locura, turbos, constantes destrucciones... Aunque también respira mucho espíritu propio. La novedad más notable es el sistema de fases, basado en los colores de las zonas de 'bust' del juego, que serán amarillas y azules. Si te vas manteniendo en el mismo color, será cuando mayor velocidad alcances. También habrá orbes, que nos permitirán impulsarnos aún más con turbo unos instantes... algo que parece impensable cuando vemos la velocidad "normal" de las naves. Todo enmarcado en un apartado visual sobresaliente, en el que destacan unos fondos vivos, variados y llenos de imágenes espectaculares, como insectos gigantes, cañones o asteroides, a lo largo de 16 circuitos muy diferentes entre sí. No faltará el online, que admitirá hasta 8 jugadores simultáneos, y varios modos y niveles de dificultad.

Primera impresión

Velocidad total a 60 fps y con multijugador local y online.

A espera de la versión final, vemos pocos vehículos.



Todos los controles

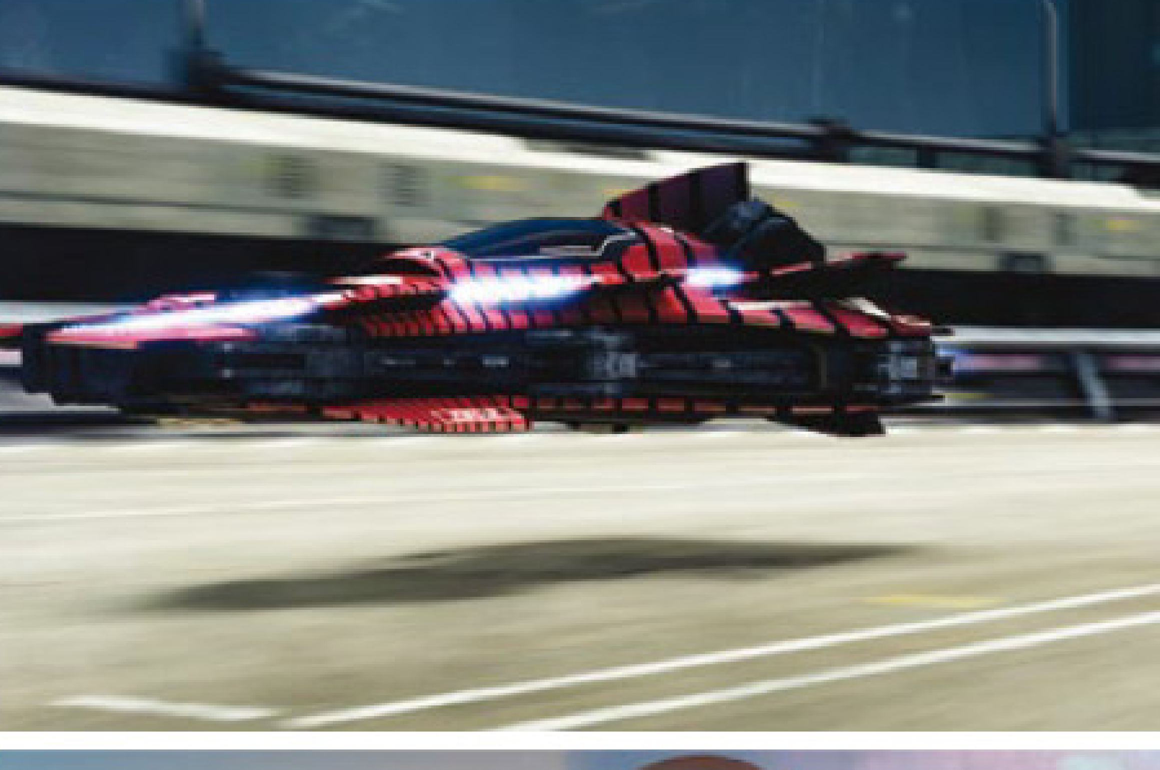
Con **multijugador local a cuatro** era casi de obligado cumplimiento tener buena compatibilidad con mandos... y será total. Incluso se podrá colocar el mando de Wii en el Wii Wheel y jugar en plan Mario Kart. Tampoco faltará a la cita **el modo Off TV**.

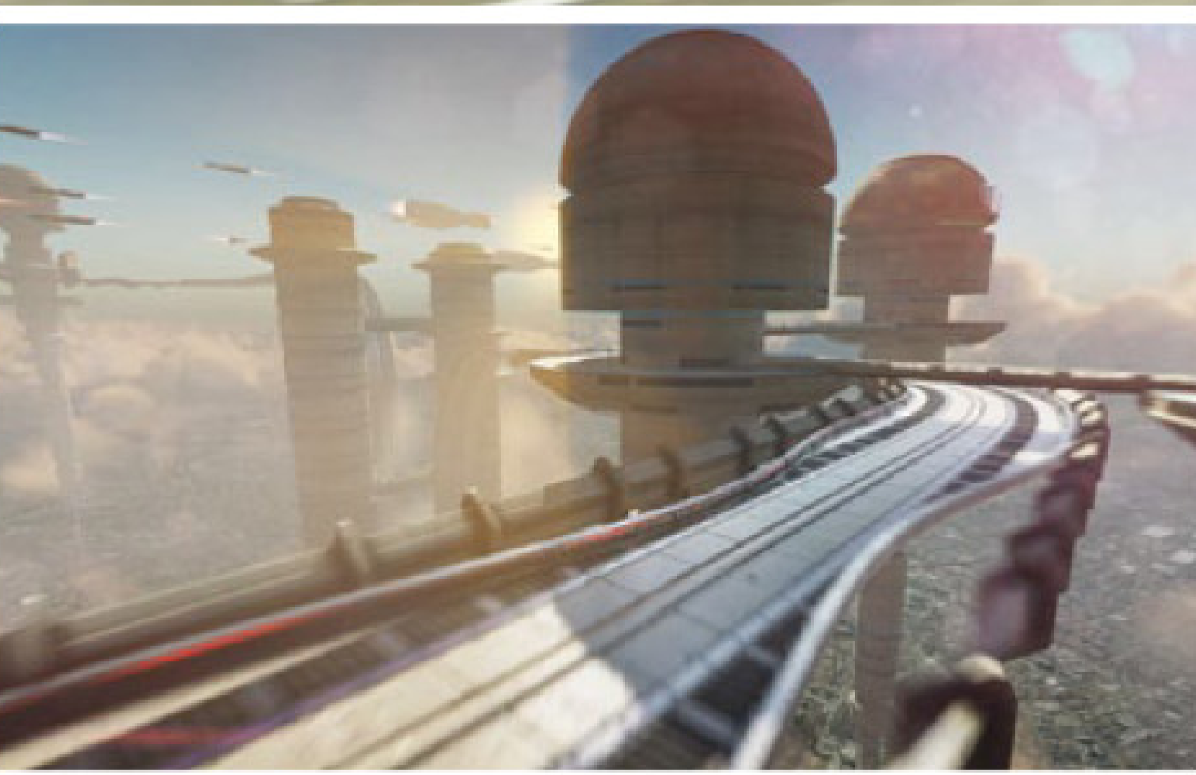










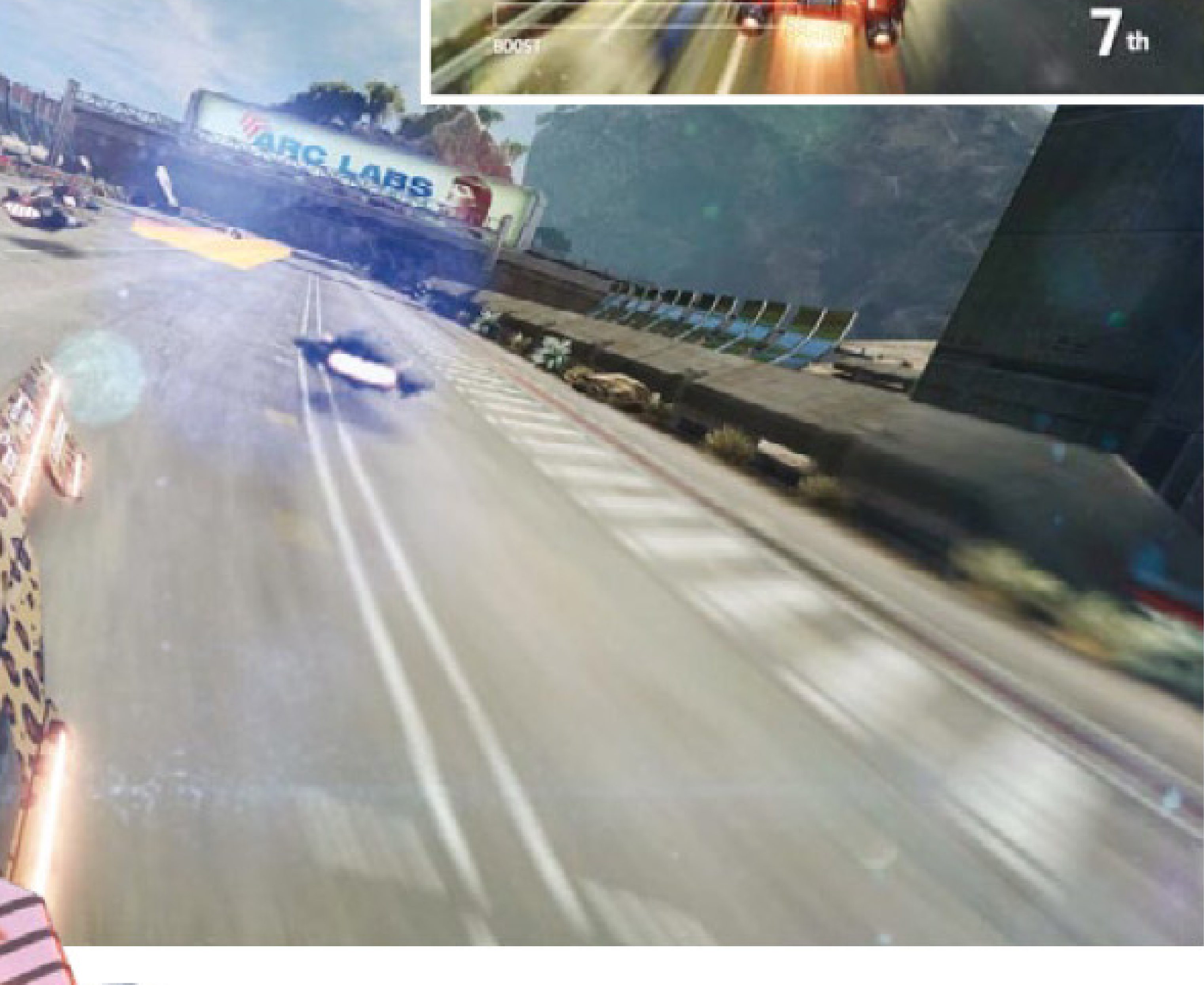


Las bandas turbo serán la clave para ganar. Al enlazar las del mismo color multiplicaremos la velocidad.



Jugar 4 en una consola es algo cada vez menos común, y aquí se conseguirá sin sacrificar un ápice la sensación de velocidad.

POR SUS GRÁFICOS, SU MULTIJUGADOR Y SU DIVERTIDO ESTILO ARCADE, ES DE LOS MÁS ESPERADOS PARA LAS NAVIDADES

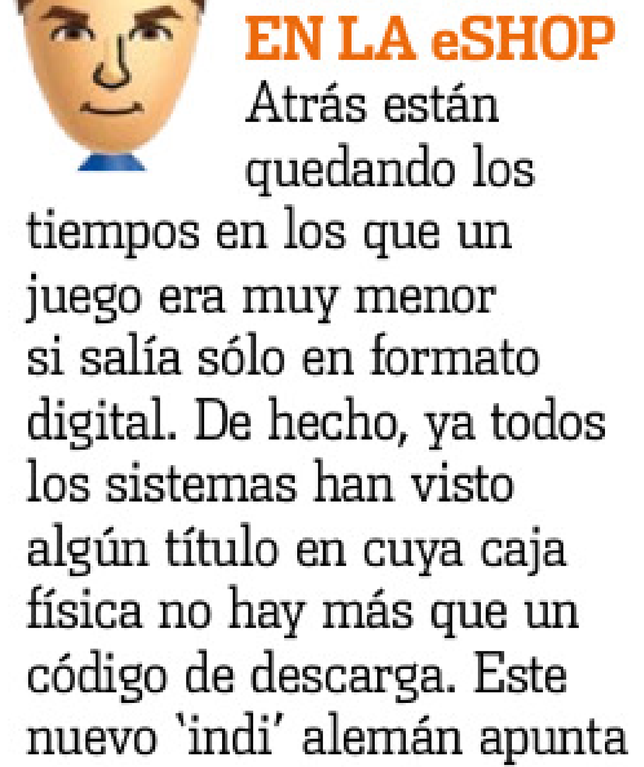




Visualmente es vistoso e inteligente, con unos efectos de cámara espectaculares.



Los vehículos son naves futuristas al más puro estilo F-Zero. Hasta el momento hemos visto 10, cada una con sus características propias.



'MUST HAVE' EN LA eSHOP

Atrás están quedando los tiempos en los que un juego era muy menor si salía sólo en formato digital. De hecho, ya todos los sistemas han visto algún título en cuya caja física no hay más que un código de descarga. Este nuevo 'indi' alemán apunta a seguir rompiendo mitos.



Que el Barón comience la aventura con un barco de papel en la cabeza y sin pantalones ya nos hace pensar que no anda muy allá de la azotea.



- SALTOS/PUZLES
- DELIRIUM
- INVIERNO 2015



Los delirios de Von Sottendorff y su Mente Cuadriculada

La mezla más demente de puzles y saltos.

Si has leído la entrevista a Arturo Monedero que hemos publicado en nuestra sección Planeta Nintendo, seguramente te has quedado con ganas de saber más de este increíble nuevo juego de Delirium Studios. Una mezcla realmente loca de saltos y puzles ideada en exclusiva para 3DS, y que promete ser uno de los títulos más originales que hemos jugado en nuestra vida.

¿Estamos locos, o qué?

El Barón Von Sottendorff está perdido en su mansión y para salir tendrá que recorrer todas sus habitaciones, diseñadas como escenarios plataformeros en 3D. Hasta ahí la cosa parece medio normal, pero si te decimos que la voz que guía al Barón es la de su propia locura, la cosa combia. Y lo mejor es que cada habitación es como una cajita que podemos mover con el stylus en la pantalla táctil. Sí, lo has adivinado: no solo tendremos que superar los retos plataformeros, sino colocar y recolocar cada habitación para que conecten unas con otras en el orden adecuado y que el Barón pueda encontrar la llave y la pieza de puzle que necesita para alcanzar la salida de cada fase. ¿A qué es una idea... delirante? Y encima vamos a disfrutarla envuelta en gráficos encantadores y una banda sonora elegante y capaz de hacernos sentir en un sueño.

Doble desafío

Mientras en la pantalla superior manejamos directamente al **Barón** con el **stick**, en la inferior usamos el **stylus** para mover las habitaciones como en **un puzle** de piezas. ¿No es una idea genial?

Primera impresión

- Los dos géneros casan.
- ¿40 fases serán pocas?





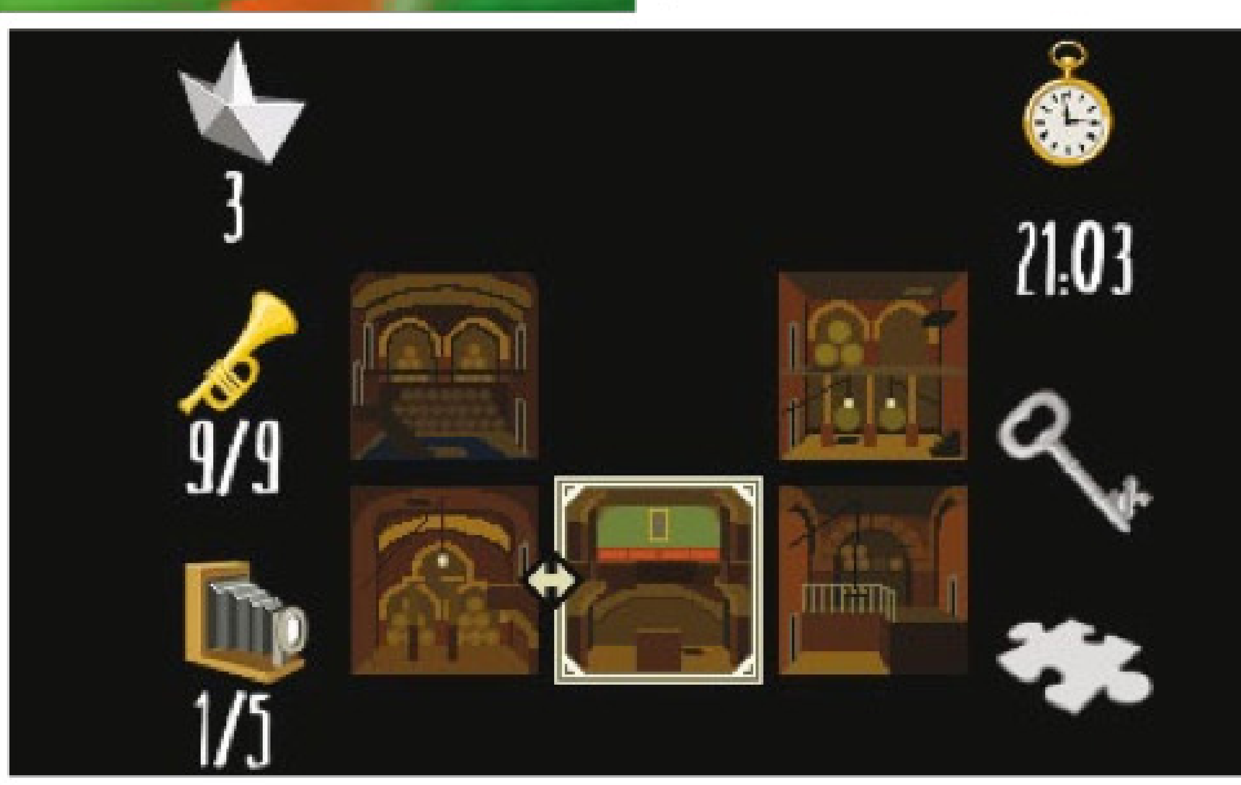


En cada habitación nos esperan desafíos plataformeros en 3D.







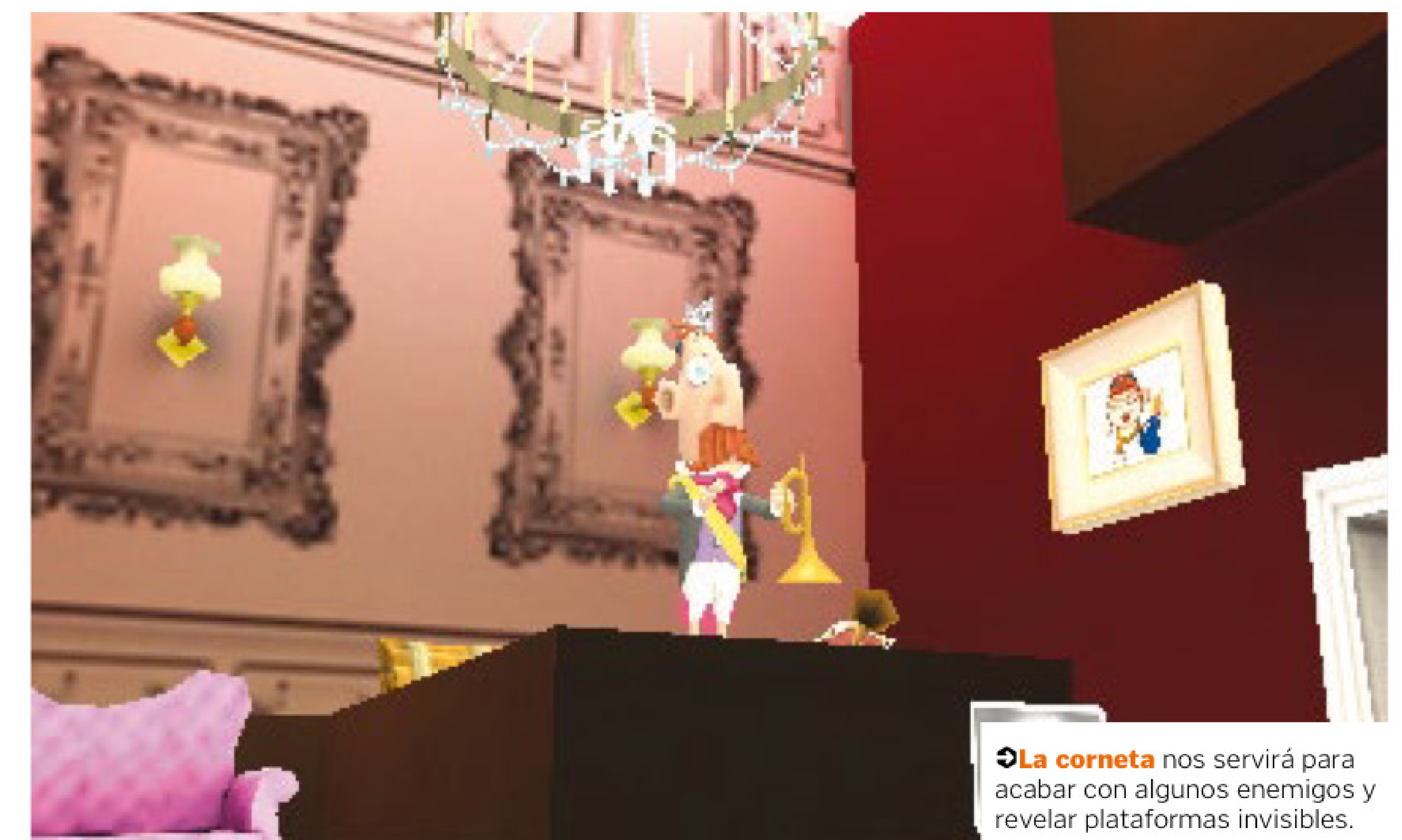


Entre 3 y 8 habitaciones formarán cada una de las 40 fases de las que se compondrá la aventura.

Encontrar una llave y una pieza de puzle en cada fase será necesario para poder salir.



Los chicos de Delirium contrataron a un diseñador de interiores para que la estética de cada habitación fuera perfecta.

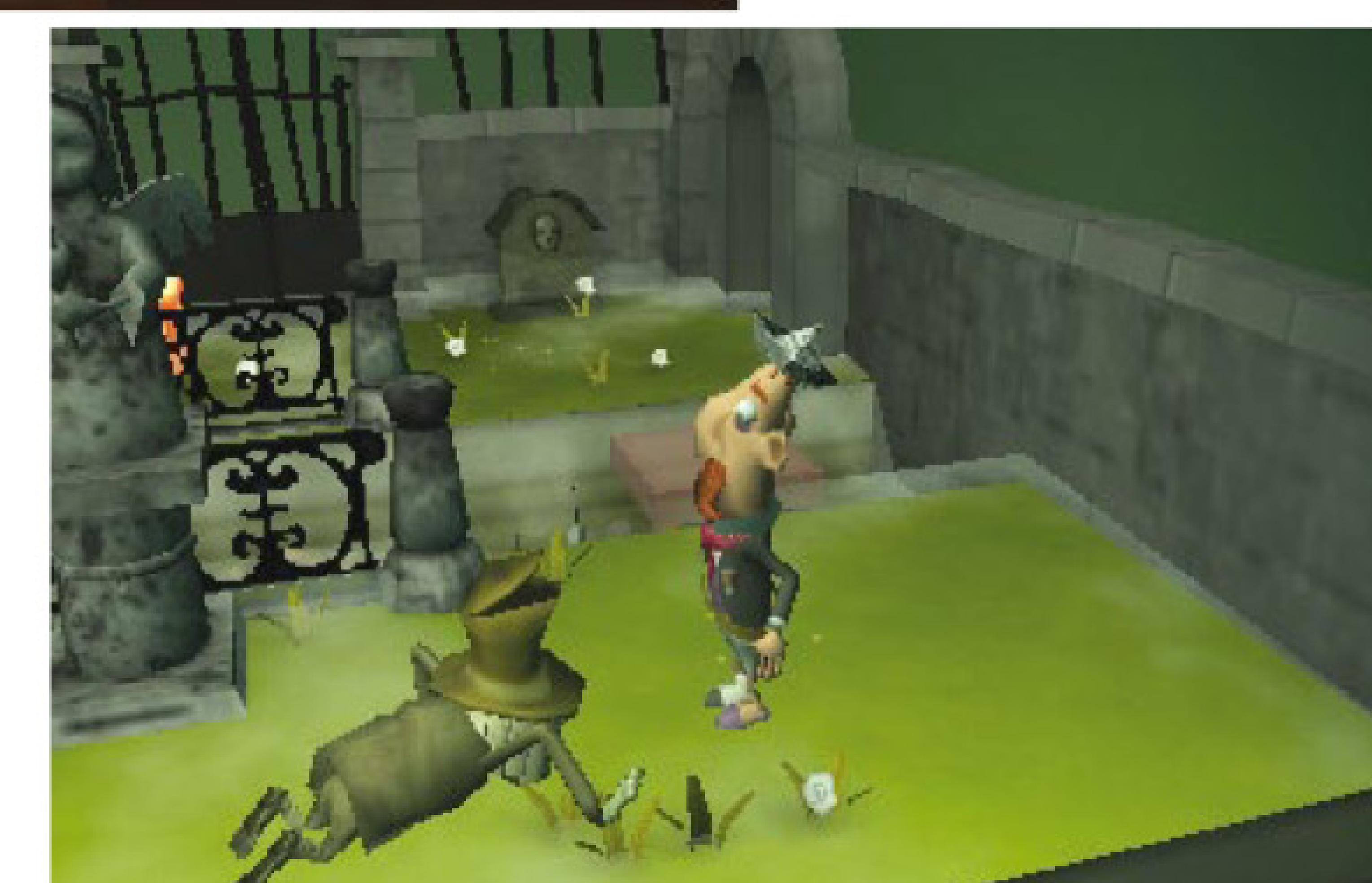


La corneta nos servirá para acabar con algunos enemigos y revelar plataformas invisibles.



HAY QUE ESTAR UN POCO LOCO...

...para que estos "Delirios" no te sorprendan desde los primeros momentos de juego. Tras saltar un poco y recolocar las primeras habitaciones, te das cuenta de que Delirium ha roto por completo la linealidad de otros juegos de plataformas, y que descubrir el camino correcto es tan divertido como atravesarlo. Un juego especial.



Mitos de una sola entrega

En el mundo de los videojuegos hay una máxima: si un juego gusta, tendrá secuelas. Pero hasta esta regla tiene sus excepciones. He aquí algunos juegos míticos que forjaron su leyenda con una sola entrega.



SNES
Squaresoft
1995





Un chaval y su perro son transportados por un accidente de laboratorio al mundo de Evermore.

Secret of Evermore

Uno de los grandes mitos del rol de 16 bits.

El sucesor espiritual de **Secret of Mana** es el único juego de rol de Squaresoft creado en Norteamérica. Un adolescente y su perro viajan por **las 4 épocas** que componen el mundo de Evermore en una grandiosa aventura de rol.

¿Veremos una secuela? Parece olvidado, pero las compañías grandes son propensas a recuperar sus fraquicias tarde o temprano.



Alternábamos el control del chico y el perro. Este último cambiada de aspecto en cada época.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 70 **Así nació Game Boy**
Celebramos el 25 aniversario de una de las consolas más grandes de la historia.





pág 72 **Retro Review**
Dragon Ball Z La Leyenda de Saien, o como SNES vivió la pasión por Dragon Ball.



N64
Treasure
1997

Mischief Makers

Nuestro circuitos no olvidan a una chica robot llamada Marina.

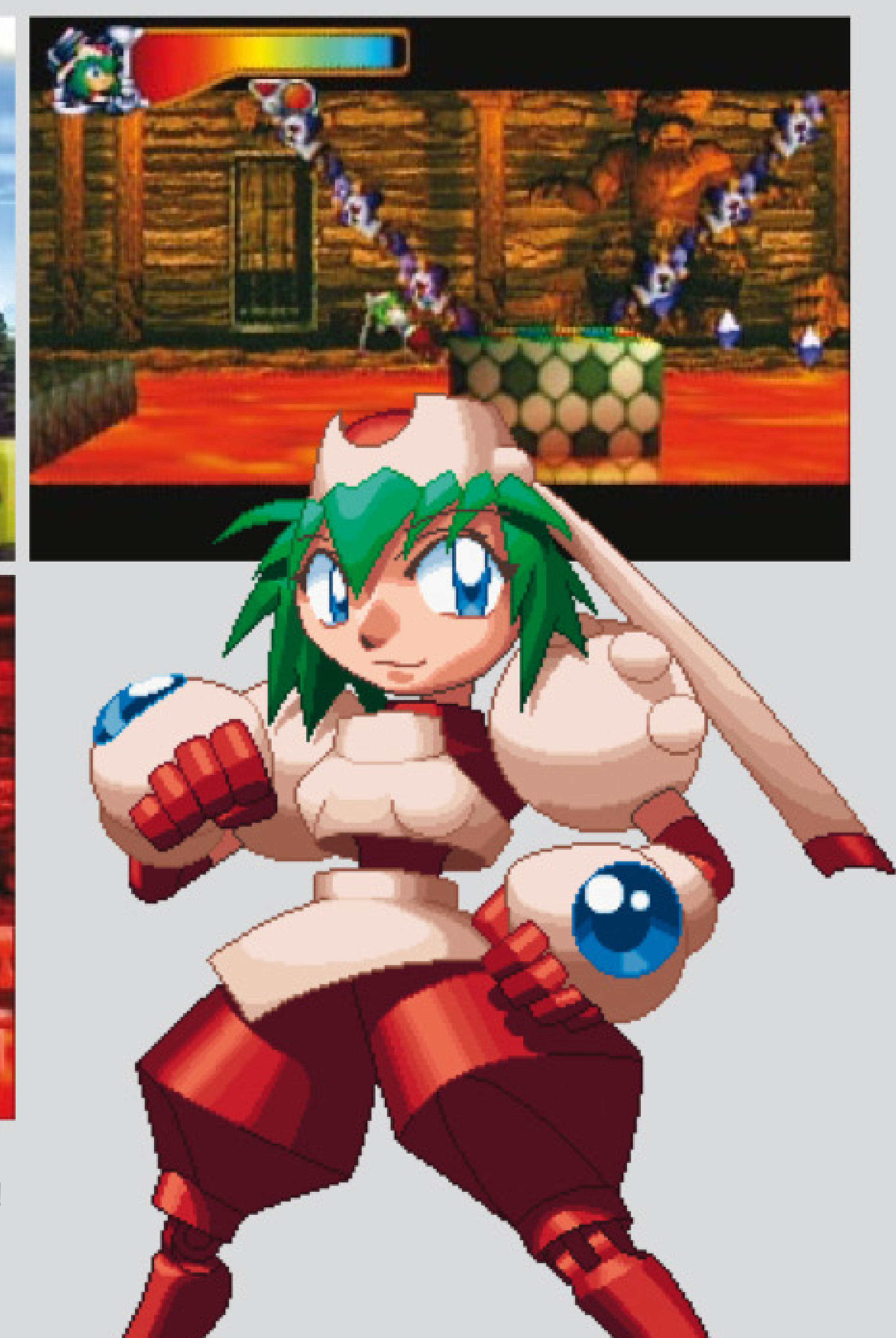
Cuando Nintendo lanzó en 1996 el "combo" N64 + Super Mario 64, daba la impresión de que los juegos en 3D habían dejado "viejas" las dos dimensiones. Y esta excepcional mezcla de **acción y plataformas** con algún que otro puzle, firmada por la mítica Treasure, no tuvo el éxito que merecía.

¿Veremos una secuela? Parece ya muy difícil. Es un juego de hace casi 20 años y Treasure no se caracteriza por publicar demasiadas secuelas.





Marina, la robot, repartía estopa, saltaba con su propulsor, arrojaba objetos... ¡Eso sí era alta tecnología!





GC
Silicon Knights
2002

Eternal Darkness

La leyenda de uno de los mejores survival horror de la historia sigue viva.

Nos presentó una historia fascinante que seguía a los miembros del **Clan Roivas** a través de los siglos, en su lucha contra terribles dioses extraterrestres. Su ambientación, su sistema de magias y cómo **la locura** hacia mella en nuestros personajes lo convirtieron en un juego único, genial y amado por muchos.

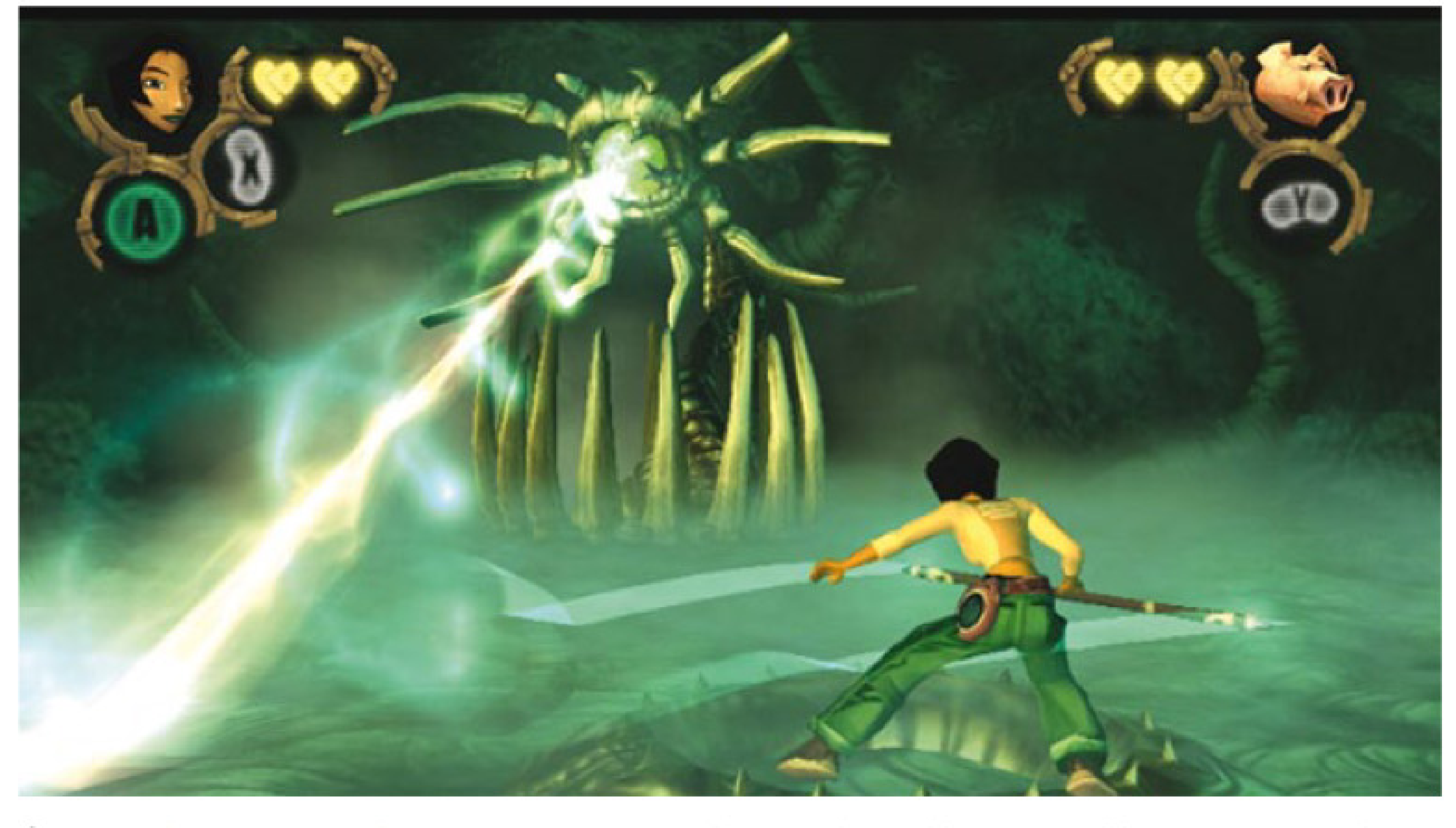
¿Veremos secuela? Denis Dyack, uno de los fundadores de Silicon Knights, sigue intentando sacar adelante una secuela espiritual, **Shadows of the Eternals**. Pero los derechos de Eternal Darkness pertenecen a Nintendo y, qué demonios, nos gusta creer que, tarde o temprano, veremos una continuación oficial.

Beyond Good & Evil

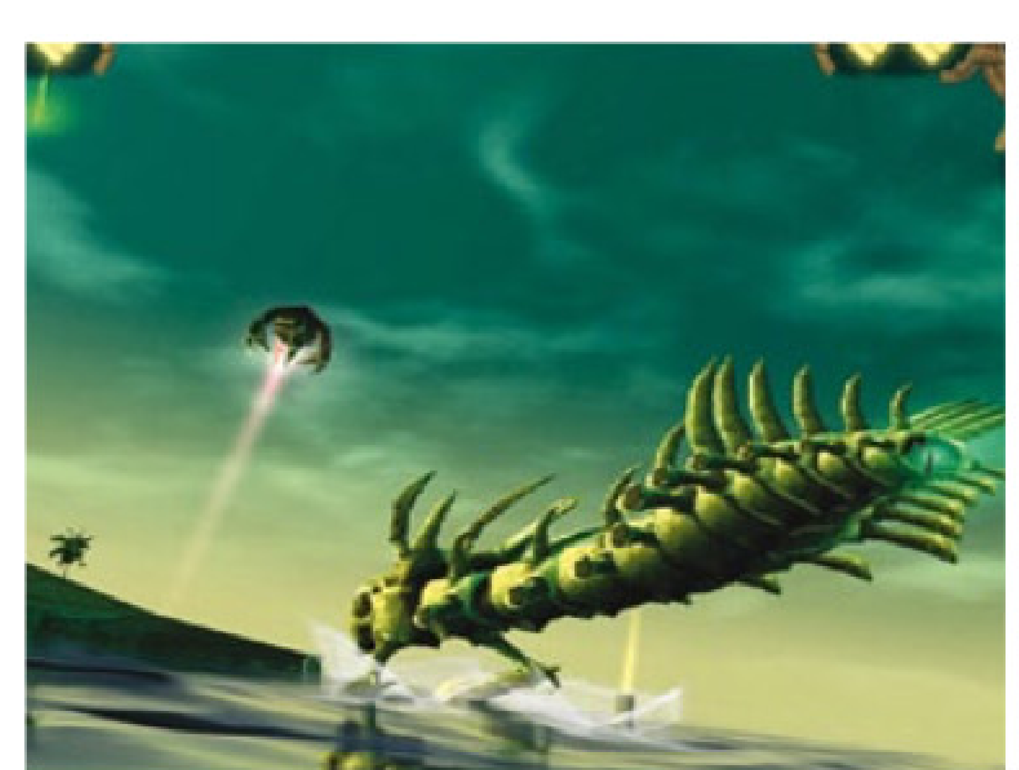
Esta joven nos demostro que no hay mayor aventura que ser reportera.

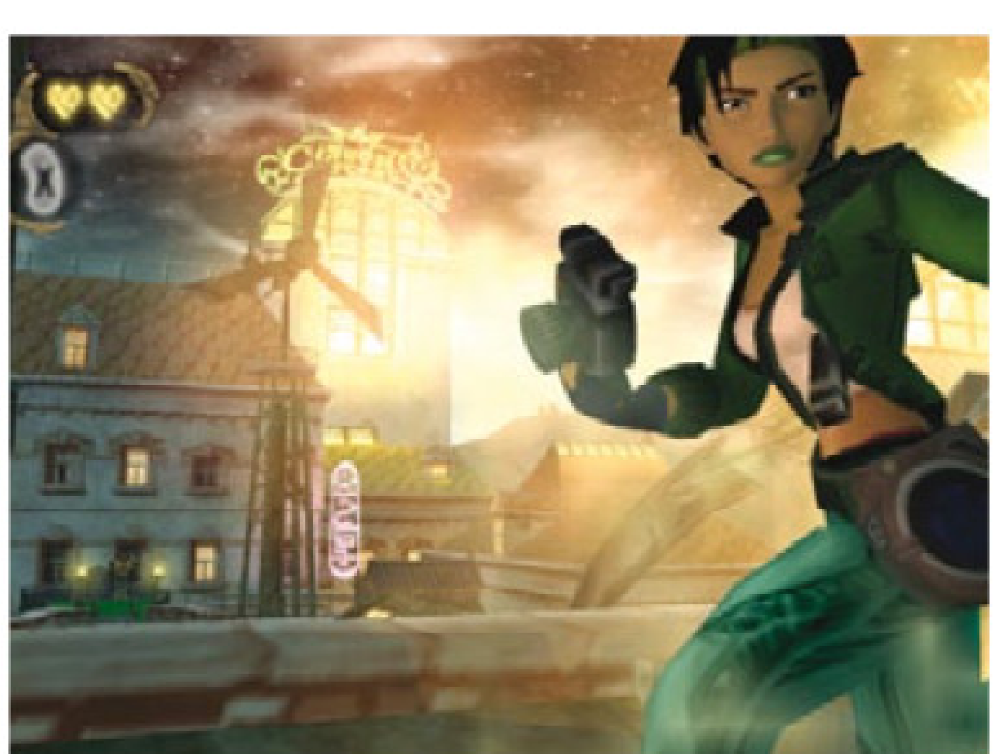
Otra heroina que dejó huella: **Jade** es una fotógrafa de prensa que habita un mundo de fantasía lleno de animales antropomorfos, alta tecnología y seres monstruosos. Cuando descubre que las autoridades ocultan a la población un turbio secreto relacionado con la guerra que se libra contra una **especie alienígena** llamada DomZ, Jade se sumerge de lleno en una aventura tipo Zelda que mezcla acción, exploración de mazmorras y aventuras por un mundo abierto formado por islas, que recorremos en un deslizador anfibio.

¿Veremos una secuela? Es uno de esos juegos que, aunque no fue un éxito de ventas, creó muchos fans entre los que lo jugaron. Hace unos años circuló el rumor de que **Michel Ancel** (el creador de Rayman y papá de este juego) trabajaba en una secuela, pero a día de hoy no es una prioridad de Ubisoft.



Esta es la estructura de metas que nos permite completar el juego con diferentes recpermite completar el juego con diferentes recpermite completar el juego con diferentes recorridos.





GC
UbiSoft
2003





GC
Capcom
2003

P.N. 03

Vanessa Z. Schneider es toda una predecesora de Bayonetta.

Equipada con un exoesqueleto, Vanessa se enfrentó a un ejército de **robots asesinos** en un "shooter" que muchos tildaron de repetitivo, pero que ocultaba un sistema de combate profundo y retador. El estilo y los movimientos de Vanessa nos recuerdan a **la Bruja de Umbra**.

¿Veremos una secuela? Casi imposibles. **Shinji Mikami**, su director, está fuera de Capcom y la compañía no ha recuperado a Vanessa ni siquiera en cameos.



N64
Rare
1999

Jet Force Gemini

Vela, Juno y Lupus protagonizaron esta superproducción espacial.

Los tres héroes se enfretaban a un ejército de **insectos alienígenas** en una aventura de acción muy variada, a la vanguardia técnica de la época... ¡y con carreras de naves!

¿Veremos una secuela? Difícil, y sería en Xbox o PC: los derechos son de Rare.

The World ends With You

Calidad jugable, originalidad y estilo en un juego de culto.

Para algunos, el mejor juego de Square Enix en la última década. Un RPG desarrollado por Jupiter que mezcla realidad con fantasía: **en el barrio tokiota de Shibuya**, el joven Niko debe acabar con unas criaturas llamadas Noise para sobrevivir. Todo con una estética cuidada al máximo y los **combates en tiempo real** más originales: en la pantalla táctil manejas a Neku con el stylus, y en la superior a uno de sus acompañantes con la cruceta. Parece difícil, pero es todo lo contrario: los combates son divertidos, intensos y con posibilidades.

¿Veremos una secuela? Square Enix ha lanzado en los últimos años versiones para iOS y Android. ¡Nos da esperanzas!





Los combates a doble pantalla son de lo más recordado de un juego casi perfecto.

DS
Square Enix
2007








The Last Story

La maravillosa fantasía final del Hironobu Sakaguchi.

El creador de **Final Fantasy**, con la inestimable ayuda del compositor de la misma saga, **Nobuo Uematsu**, desarrolló para Wii el que es uno de los grandes juegos de rol nipones de la pasada generación. En un mundo que mezcla estética medieval y fantasía, **un grupo de mercenarios** encabezados por el joven Zael lucha en la guerra contra la raza Gurak cuando descubre que el mundo se está marchitando por razones desconocidas. Empieza así una aventura cuidada hasta el mínimo detalle, y que destaca por un **sistema de combate en tiempo real** que hace cada batalla distinta y emocionante. Además, técnicamente es uno de los mejores juegos de Wii.

¿Veremos una secuela? Improbable. El enorme esfuerzo que hizo Mistwalker con este título no se tradujo en grandes ventas, y la compañía está más centrada ahora juegos para móviles.

Wii
Mistwalker
2011





MadWorld

Wii
SEGA
2009

Platinum Games creo uno de los juegos más salvajes vistos en Wii.

La isla Jefferson es el escenario de un macabro reality show en el que sus habitantes deben matarse uno a otros. Y **Jack** debe superar los escenarios consiguiendo el mayor número de muertes "creativas" en un tiempo limitado, y así ajustar cuentas con los creadores de esta pesadilla.

¿Veremos una secuela? No es fácil: no tuvo demasiado éxito y Platinum jamás ha hablado de una posible continuación.



Ghost Trick

DS
Capcom
2010

Un detective fantasma es el prota de un juego de puzles diferente.

Sissel ha sido asesinado y, para impedir que se comentan más crímenes, **poseerá objetos** y los usará para alertar a las víctimas y entorpecer a los criminales.

¿Veremos una secuela? Creemos que no, y parte de su gracia es su originalidad.





Zack & Wiki

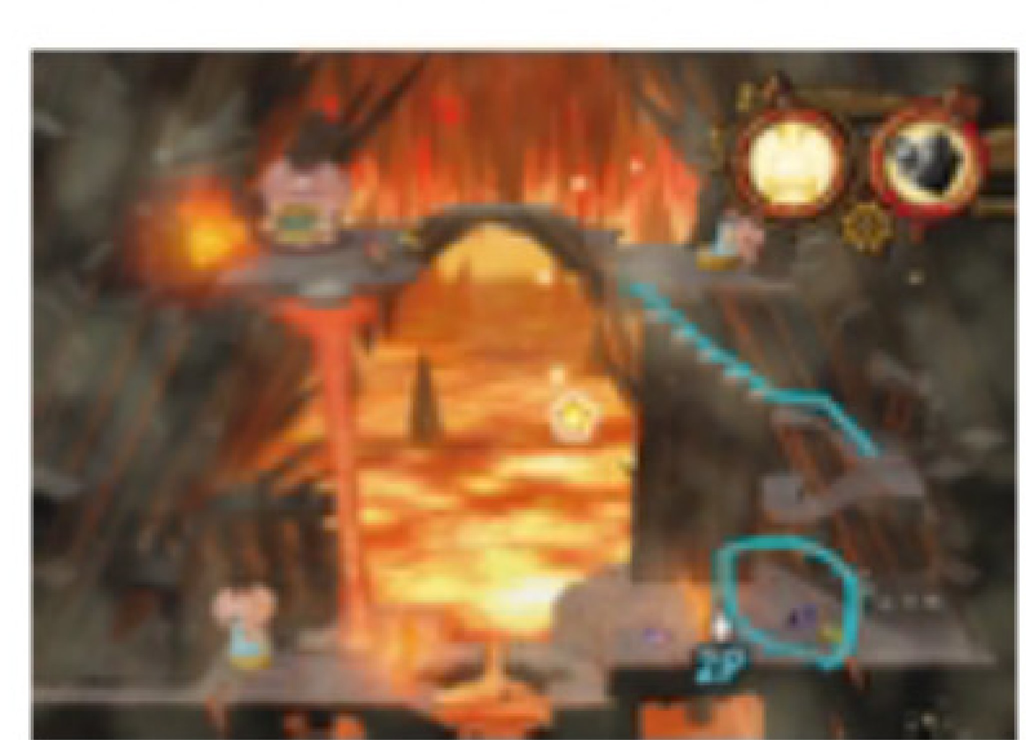
La vida del pirata es más divertida con un mando de Wii en la mano.

Fue uno de los mejores juegos de primera generación de Wii. Esta aventura gráfica de piratas con mucho humor usaba de manera brillante **la detección de movimiento** del mando de Wii. El aprediz de pirata Zack y el mono con poderes mágicos Wiki recorrían el planeta en su barco volador, buscando los restos de un mítico pirata fallecido y, con ellos, un inmenso tesoro. Los escenarios del juego retaban nuestra inteligencia para **interactuar con el entorno** y usar los objetos que encontrábamos. La habilidad de Wiki de transformar a algunos animales en herramientas que luego usábamos con el mando de Wii era una de las claves para resolver los puzles.

¿Veremo una secuela? Nació en plena euforía por los controles de movimiento, que ya se ha enfriado bastante. Nosotros, no obstante, creemos que, tarde o temprando, **Capcom se acordará** de Zack y Wiki.



Además de explorar los escenarios con el puntero, en esta aventura gráfica el mando de Wii se convertía en diferentes herramientas que movíamos como si se tratará de los objetos reales.





Wii
Capcom
2007

Así nació... Game Boy

EL DATO
Sólo 5 consolas han superado la cifra de los 100 millones en ventas, y Game Boy fue la primera.

La primera gran portátil de la historia cumple el cuarto de siglo entre nosotros, momento perfecto para repasar su importancia.



+info
El mítico creador Gunpei Yokoi (1941-1997) fue el padre de la criatura, como también lo fue de su predecesora (Game & Watch) y del menos exitoso Virtual Boy. Como diseñador, nos trajo juegos tan legendarios como Metroid o Kid Icarus.

Un 28 de septiembre de hace exactamente 25 años, Nintendo lanzó en Europa uno de los grandes hitos de la historia de los videojuegos. Ya existían dispositivos portátiles y consolas de sobremesa, pero este "trasto", de pantalla cuadrada y apenas cuatro versiones de grises, **puso los videojuegos en las manos de casi todo el mundo**. ¡¿Quién no tenía una Game Boy?! El brutal y longevo éxito de la máquina la llevó a contar con carcasas de todos los colores imaginables, y su relevo no llegó hasta 11 años después de su salida, siendo la única consola de la historia con **una vida superior a la década**. Pero, ¿cúal fue el secreto del éxito y cómo se gestó su creación? 250 millones de juegos después era fácil suponer que a la gente le interesaba el juego portátil, y hoy la mayoría de la población lleva alguno en el móvil. Sin embargo, no eran nada populares antes de que un genio como **Gunpei Yokoi** viera a un señor aburrido en un tren... ¡jugando con una calculadora!

El germen del éxito

Como la mayoría de los grandes descubrimientos, el de las portátiles fue así de casual. De vuelta a la sede de Nintendo, donde fabricaba juguetes, Yokoi se puso a trabajar directamente sobre calculadoras para crear los videojuegos portátiles **Game & Watch**. En ellos había una serie de posiciones marcadas para el personaje de turno y, con un par de botones de dirección, nos "movíamos" entre ellas. En total existieron 60 modelos que sumaron más de 40 millones en ventas. Paralelamente a este éxito, Gunkei Yokoi asesoró a Miyamoto en la mítica recreativa Donkey Kong, e intervino en el éxito de la grandísima NES. Con las sencillas G&W triunfando y NES revolucionando el sector, la siguiente apuesta del genio estaba clara: unir ambos conceptos y **crear una portátil de cartuchos intercambiables**. ¿Jugar a Super Mario y a Zelda en cualquier parte? ¡Claro que sí! Y, sin embargo, fue otro juego el que propició el nacimiento de GB... El presidente de Nintendo



Cuatro versiones de grises se bastaron para hacer lucir a todas las grandes sagas.



Zelda Link's Awakening DX es un ejemplo de que en Game Boy cabían grandes aventuras.

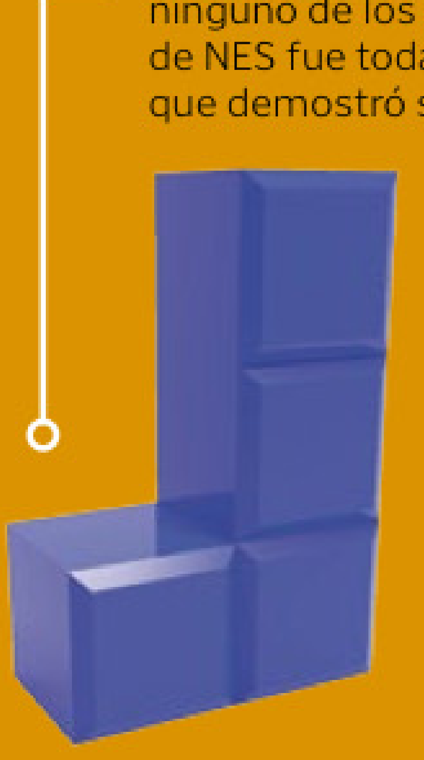
¡En color!



Como ahora ocurre con la New 3DS, GB también tuvo una revisión de su hardware. Se lanzó con 7 carcasas diferentes (tuvo hasta 36) en 1998, y trajo al fin los colores a los juegos que todos teníamos. Exacto, no solo los juegos nuevos tuvieron color (56 en pantalla) si no que los antiguos tomaban hasta 8 colores.

Los protas de la historia

Muchos factores se suman en la ecuación del éxito o fracaso de una consola. Su potencia, su diseño, su control... pero todo se trata finalmente de a qué jugamos.

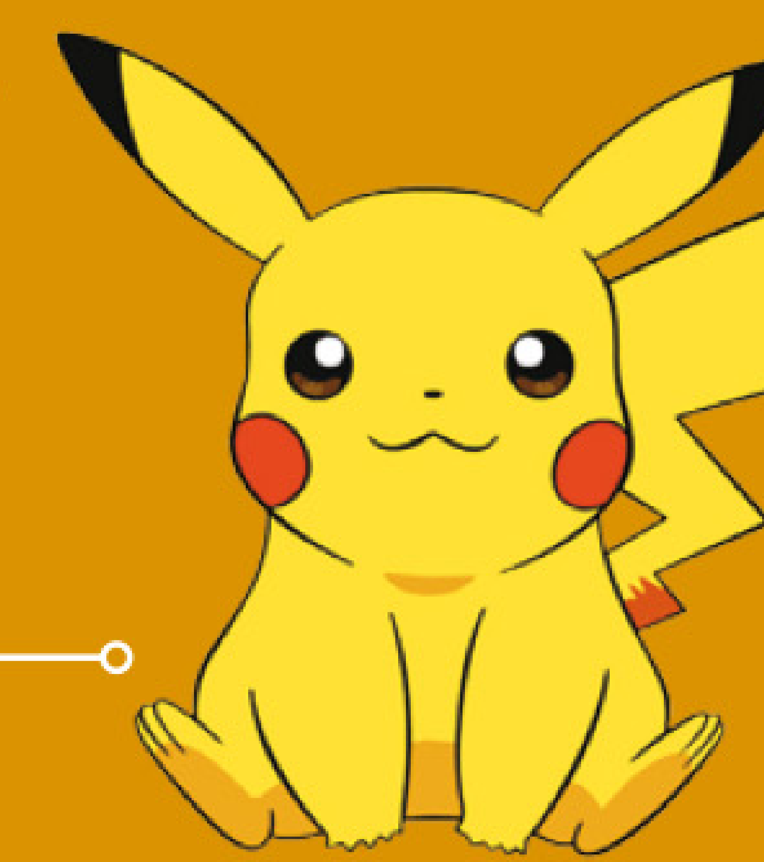


Tetris
Lanzar el pack de Game Boy sin ninguno de los grandes iconos de NES fue toda una apuesta... que demostró ser acertada.



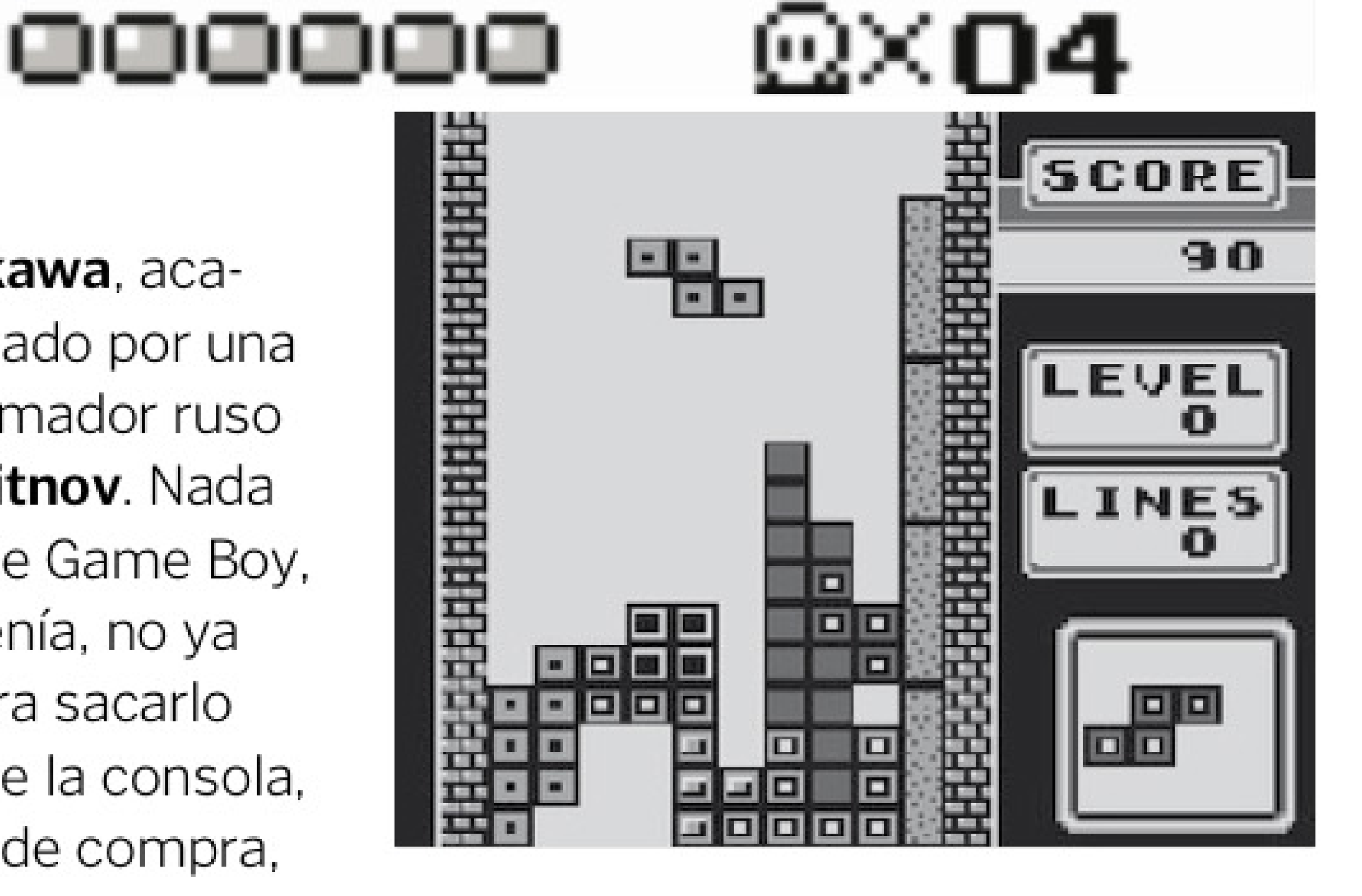


Mario
No faltó a la cita, con sus dos versiones exclusivas del gran Super Mario Land.



Pikachu
Aunque llegó a mitad de vida de la consola, se convirtió en su mascota por delante de Mario. El éxito de esta saga es increíble.





Un fenómeno con historia: Alekséi Pázhitnov diseñó Tetris en 1984 mientras trabajaba en el centro de computación estatal ruso... lo que supuso que el juego más adaptado de la historia apenas reportase derechos de autor a su creador.

América, **Minoru Arakawa**, acababa de quedar fascinado por una creación de un programador ruso llamado **Alekséi Pázhitnov**. Nada más ver el prototipo de Game Boy, Arakawa pensó que tenía, no ya sólo un juego ideal para sacarlo en el catálogo inicial de la consola, sino el juego del pack de compra, como Super Mario Bros. lo fue en la NES. Tocó volar a Rusia.

La maquinita del Tetris

Sólo el citado primer Super Mario y los más recientes exitazos de Wii y GTA V superan al archipopular Tetris de Game Boy como el juego más vendido de la historia. **Tener tu Game Boy con tu Tetris se convirtió en algo casi obligado**. Pero no se quedó solo, ni mucho menos. Un Mario muy bien pensado para la máquina, Mario Land, también arrasó en ventas, y juegazos de todas las compañías fueron saliendo con regularidad. Por increíble que pareciese, esa pantalla cuadrada sin color atraía más que cualquier invento de la competencia. Game Gear de SEGA tenía un hardware mucho más potente, que se tradujo en grandes juegos a todo color... pero ni con su "versión" del Tetris (Columns) pudo hacerle sombra. **La autonomía de las pilas y el catálogo de juegos ganaron la partida**.

Evolución de bolsillo

A la Game Boy clásica la fueron sucediendo diferentes versiones que mantenían la compatibilidad con los cartuchos. Se estrenó una moda vigente en toda portátil.





GAME BOY ORIGINAL (1990) Este look inmortal sobrevivió a todas las revisiones.

CARCASAS DE COLORES (1995) Tardaron en llegar, pero finalmente tuvimos hasta 13 ediciones a elegir.

GAME BOY POCKET (1996) Hasta 28 'looks' tuvo la versión más ligera y de mayor pantalla.



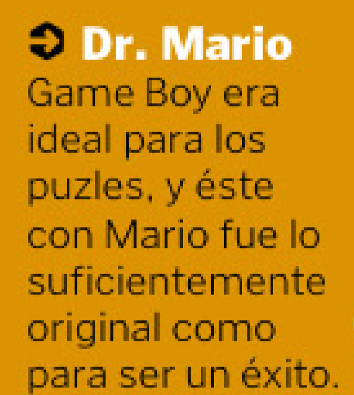


LLEGARON PERIFÉRICOS de todo tipo. La Game Boy Camera y su impresora fueron, con la lupa, los más populares.

GAME BOY LIGHT FUE LA ÚLTIMA REVISIÓN, Y AÑADIÓ LUZ A LA PANTALLA. SALIÓ EN 1998, PERO NO SE LANZÓ FUERA DE JAPÓN.

Y llegó Pikachu

Pero aún faltaba el otro gran fenómeno de la consola. En 1996, nada hacía presagiar que **los combates de unas extrañas mascotas con poderes**, que llevabas encerradas en bolas, iban a volver a revolucionar el sector. Pokémon se convirtió en el estandarte de una consola con más de 6 años de vida, y le aseguró otros 5. Sumando todas las versiones, la saga en GB sobrepasó los **85 millones en ventas**, algo que aún ninguna saga ha superado en ninguna consola. NES popularizó los videojuegos en los hogares, SNES nos trajo las recreativas a casa, pero fue GB la que consiguió que llevásemos a nuestros héroes siempre con nosotros.



Dr. Mario Game Boy era ideal para los puzles, y éste con Mario fue lo suficientemente original como para ser un éxito.





Kirby Incluso sin su característico color rosa, nuestro querido Kirby triunfó con dos plataformas y un chulísimo juego de pinball.



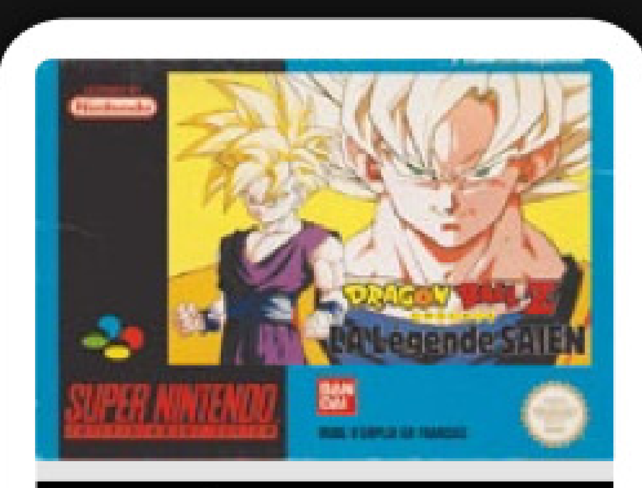
Link La leyenda de Zelda tuvo tres juegazos y una versión deluxe para la 'Color'. Son juegos que aún hoy se disfrutan.



Wario Al principio se lanzó como Mario Land 3... pero pronto supimos que había nacido una estrella.

RETRO REVIEW

Recordamos el juego que ahora se regala en **la edición especial** de New 3DS con DBZ Extreme Butoden.



- Lucha
- TOSE / Bandai
- SNES
- 1993
- 1-2 jugadores

DE ÉL DIJIMOS...

"Este juego partía con la ventaja de tener a gran parte del público a su favor antes de salir. Bien, pues ha salido un cartucho redondo. Goza de una gran calidad visual, tiene un sonido excepcional y conecta perfectamente con el jugador. Incluso a nosotros nos ha sorprendido"
Nota: 92

NUESTRA OPINIÓN

Hoy en día puede parecernos que tiene pocos personajes y que el sistema de combate no es muy profundo, pero sigue siendo divertido, y sus gráficos 2D mantienen su vigencia.

Nota 80



Guku, Vegeta, Gohan, Trunks del Futuro y Piccolo son los héroes. Célula, Célula Jr., Broly, Zangya y Boyack son los malvados. Un elenco de 10 luchadores, cada uno con ocho ataques especiales propios.



La división de pantalla cuando los personajes se alejan refleja la dimensión de los combates de la serie.



No hay asaltos ni límite de tiempo: las pelean duran hasta que se agota la barra de vida de uno de los dos.

Dragon Ball Z La Leyenda de Saien

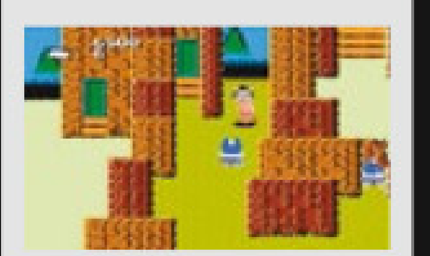
Cuando Dragon Ball cambio nuestras vidas.

Este juego está incluido de regalo en la edición especial de New Nintendo 3DS con el juego Dragon Ball Z Extreme Butoden, ya a la venta. Y muchos jugadores se sentirán conmovidos al recuperar un título que en su momento llegó a España (con textos en francés, eso sí), para saciar las ansias de miles de otakus que aún no sabían que lo eran.

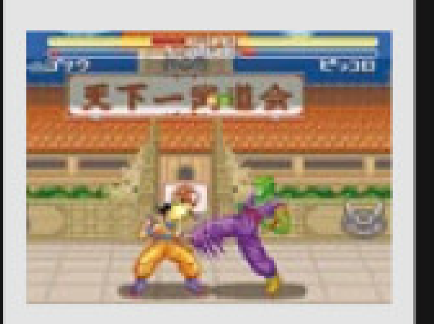
Super Saiyanos

La leyenda de Saien, o Super Butoden 2, como se llamaba en Japón, es un juego de lucha uno contra uno en el que una decena de personajes de Dragon Ball Z combaten en espectaculares batallas. Cuenta con un modo Historia que se centra en la trama de Célula, el típico modo Arcade y un torneo por eliminatorias. Y, aunque su sistema de combate no era muy profundo, sus peleas 2D aún resultan rápidas y emocionantes, y transmiten el espectáculo de la serie gracias a los golpes especiales de cada protagonista y a "trucos" como dividir la pantalla cuando los luchadores se alejan. Los sprites de los personajes son grandes y detallados, y el juego mantiene intacto su carisma.

5 Datos



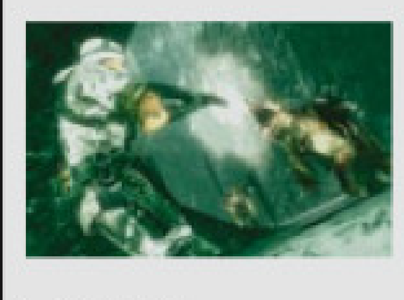
El primer DB para una Nintendo fue Shenlong no Nazo de NES, también de TOSE. Una aventura en perspectiva cenital y con combates con los jefes en los que la perspectiva cambiaba a 2D laterales. A España llegó la versión francesa.



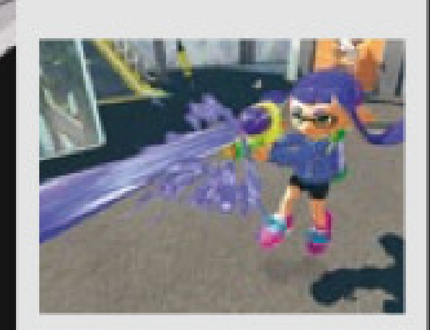
TOSE también desarrolló el primer Super Butoden, que ya nos traía lucha 2D de calidad. En España se llamó simplemente Dragon Ball Z.



La serie tuvo una tercera entrega, Super Butoden 3. Fue parecido a sus predecesores. En España se llamó Dragon Ball Z 3 y adaptaba la saga de Majin Buu.



TOSE lleva desarrollando juegos desde 1979. Ha colaborado con todas las grandes compañías niponas. Por ejemplo, desarrolló los dos Resident Evil de 3DS, The Mercenaries y Revelations.



Su última colaboración con Nintendo ha sido ayudar a la Gran N en el desarrollo del mismísimo Splatoon, el gran éxito del año.

Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas



12 números de la Revista Oficial





Mario vs Donkey Kong Tipping Stars para 3DS

Oh-oh! Donkey Kong ha secuestrado a Pauline y solo Mario puede rescatarla en el juego de puzles. Guía a los Minimarios y a sus amigos hacia la salida en más de 60 puzles 2D de dificultad creciente. Crea y comparte tus propios niveles o descárgate los de otros jugadores. Si encuentras un nivel que te gusta, podrás darle estrellas al creador y de esta manera podrá construir niveles aún mejores en el futuro.

Además de poner a prueba tu materia gris, podrás construir tus propios puzles en el taller y luego compartirlos o descargarte los de otros jugadores.

Valorado en 19,95€

¡Incluye las 2 versiones: 3DS y Wii U!

Solo tienes que entrar en Nintendo eShop y canjear el código que recibirás con tu suscripción. Recibirás otro código de descarga para la versión de Wii U gratis



¡La versión de Wii U ***TOTALMENTE GRATIS!***

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

Comunidad

Con el otoño encima, nada mejor que bajar a las mazmorras de Tri Force Heroes para estar calentitos, encerrarse en casa de AC: Happy Home Designer... y disfrutar de la sección hecha por y para vosotros.

Miiverse para creerse

La comunidad de Art Academy SketchPad es un museo de arte nintendero: ¡qué dominio del stylus!



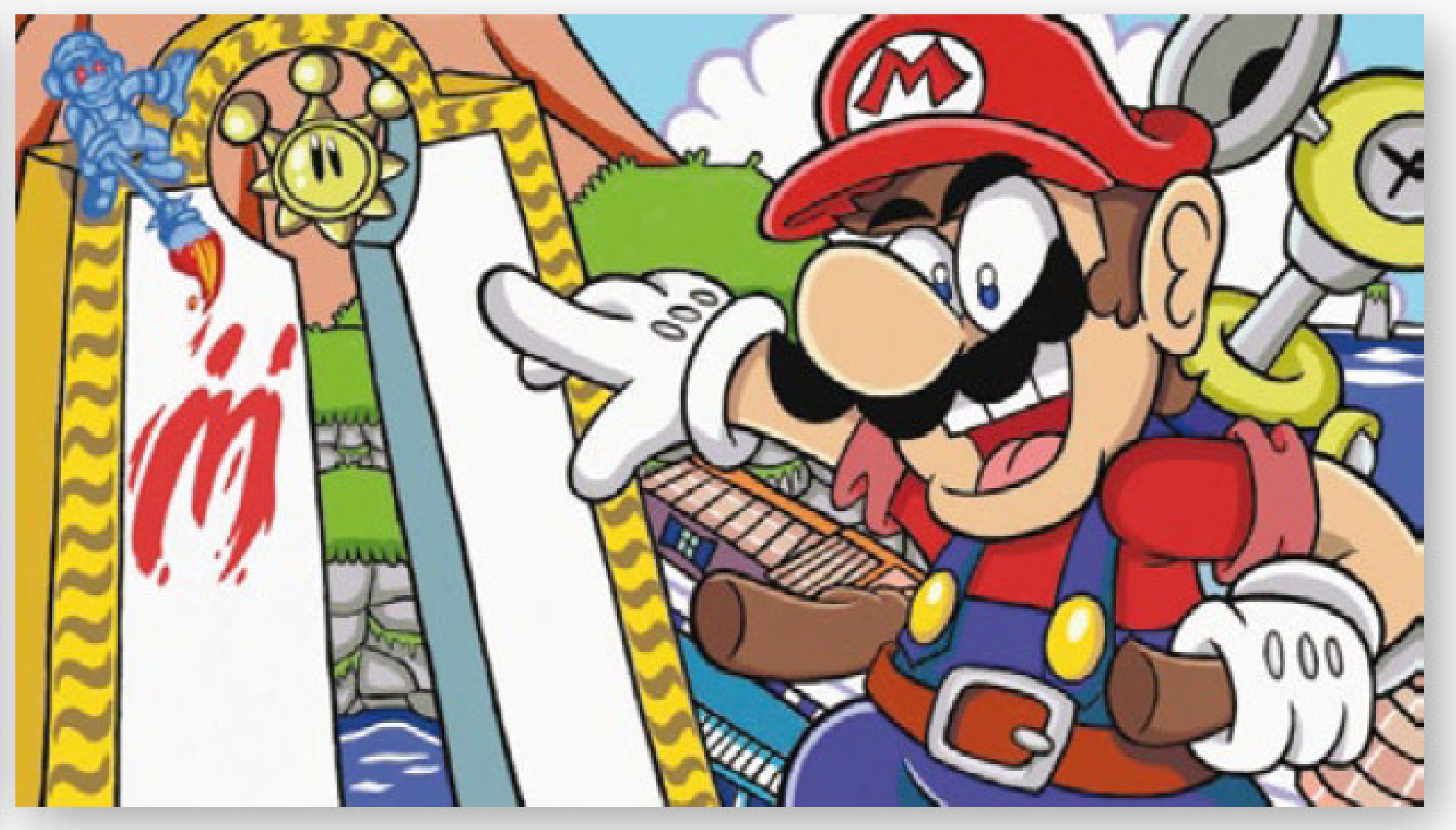
Halloween está a punto y las calamarciñas ya tienen disfraz: mirad qué chulada de dibujo se ha currado **ikachiyo**, una explosión de color digna de Splatoon con las brujas Mar y Tina en busca de calameros, ¡digo caramelos!



Star Fox Zero se nos va al año que viene, pero el "hype" ya roza las estrellas, como las que adornan este fantástico retrato de familia firmado por **itsanandito.** Con ese pulso para trazar y colorear, podría pilotar un Arwing.



La obra zeldera del mes vuelve a ser cortesía del maestro **kan-two**, y es que no deja de sorprender su forma de plasmar la acción de escenas tan memorables como la batalla con Kranos en The Wind Waker. ¡Qué jefazo!



Super Mario Sunshine es uno de los Marios más queridos por los fans en estos 30 años, como demuestra este homenaje de estilo anime realizado por **tripledge**; el pobre Mario ha acabado como regadera: su A.C.U.A.C.

SE BUSCA



#BuscandoaCanela (nº 277)
Vale, sí, lo reconocemos: el mes pasado nos pasamos siete pueblos de Animal Crossing escondiendo a Canela en miniatura, justo en la última página de la revista. ¡Pero aún así sois muchos los que la habéis encontrado! Felicidades; era el reto más difícil... hasta hoy.



Y este mes: La Trifuerza
¿¡Cómo!? ¿Que este mes no buscamos a un personaje, sino una reliquia? Esto va ser cosa de Tri Force Heroes, ¡así que buscadla entera (o quizá un fragmento) por la revista y subid una foto a **#BuscandoLaTrifuerza** antes que Ganon!

Los + rápidos del mes

- v1cky21
- Majora's Fate
- Patricia Rincón
- Thrunne
- Bryam Poo Sanchez
- Víctor
- Angy
- Víctor Rodríguez
- Abato
- Luuh Gamer
- Luismi (luismi_mv)
- Andreu (AndreuXHL)
- Alvinoconvino
- sora_kh
- DJChris
- v1cky21
- Blynston Smith
- Manuel Martín Vázquez
- TheMigueluffy
- Rodrigo Medrano
- MinadediamantesYT
- Gema F.B.
- Miguel Cañizares Rom
- NicoTicoYT
- Carlos Lema
- Ion (ILVid)



Nintendo®

Nintendera del mes

"Me encantaría ponerle voz a Samus Aran"



LADY BOSS

Nombre real: **Verónica Llinares**
Edad: **31 años**
Ciudad: **Jijona (Alicante)**
Canal de YouTube: **Lady Boss**
ID de Miiverse: **Ixladybossxl**

Lady Boss, ¿cómo entró Nintendo en tu vida?
Buff, de eso hace mucho tiempo. Yo tenía unos 11 años y una amiga mía tenía la Game Boy, la primera de todas. Le di la "paliza" a mis padres hasta que me la regalaron, jaja.

¿Qué te ha enganchado tanto de Splatoon?
Soy muy fan de los shooter en tercera persona, y eso, sumado a la originalidad y colorido de Splatoon, ha hecho que se convierta en uno de mis favoritos de Wii U.

Como pianista, ¿qué significa para ti la banda sonora de Zelda?
Es una auténtica obra de arte. De los juegos de Nintendo es, sin duda, mi favorita. He jugado pocos Zeldas, pero The Wind Waker me enamoró y estoy deseando que salga el próximo título de la saga.

Entre sus dos últimas entregas, ¿Kirby o Yoshi?
Yoshi, sin duda. Kirby se me ha hecho bastante extraño por el hecho de no ser un Kirby de toda la vida y, tanto estética como mecánicamente, Yoshi's Woolly World me ha gustado mucho más.



Kirby es mi héroe favorito, y tengo un cariño especial a Dream Land 2.

¿Qué te está pareciendo Super Mario Maker y cuál es tu Mario favorito?
Siempre he tenido problemas para pasarme los juegos de Mario, lo cierto es que no se me dan muy bien. Pero Super Mario Maker te ofrece infinidad de niveles donde poder elegir y, además, una parte creativa para dejar volar tu imaginación. Me quedo con éste.

Tienes voz de actriz. ¿Te gustaría doblar videojuegos? ¿A qué personajes de Nintendo doblarías?
Me encantaría... es un oficio que admiro completamente y sería un honor poder participar en algo así. No hay muchos personajes femeninos en Nintendo, pero probablemente me encantaría ponerle voz a Samus Aran de Metroid Prime.

En dos años y medio ya has superado los 210.000 suscriptores. ¿Qué crees que les gusta de ti?
Según me han dicho ellos mismos, les hago reír. Se divierten conmigo y mis bromas y les gusta ver cómo juego. Es un auténtico honor saber que con tu trabajo puedes hacer feliz a miles de personas. Sin ellos, lo que hago no tendría sentido. Les estoy muy agradecida.

¿Qué te gustó de la Madrid Games Week? ¿Irás al concierto de Zelda?
Nintendo tenía un stand enorme donde podías probar un montón de juegos. Había una gran variedad y eso me gustó. El sorteo de treinta 3DS también fue algo muy suculento. Al concierto de Zelda no podré ir, ya que me queda muy lejos, pero sería un sueño poder disfrutar de esa música en directo.



Splatoon es, actualmente, mi juego favorito de Nintendo.

¿Cuál es la mayor locura que has hecho en tu canal de YouTube?
Jugar a Mario Kart 8 con los ojos vendados y guiada por mi cuñada. Teniendo en cuenta que ella no juega a videojuegos y tampoco le gustan mucho las carreras, imagínate el resultado, jaja.

¿A quién nominas?
Quiero nominar a Exsorz y a Profesor Chips, dos grandes nintenderos.



Amiiboadictos

Por @Gustarfox

Hola, me llamo Gustavo y soy amiiboadicto. No sé qué me pasa, no sé por qué siento esa necesidad irracional de tener todas las que quiero, pero fui consciente el día que salieron Dúo Duck Hunt, R.O.B. y Mr. Game & Watch, mientras recorría medio Madrid en coche hasta que me hice con las tres.

Cuando volví a casa, las coloqué triunfante y aliviado junto a mis otras treinta figuras metidas en sus cajas. No, no las quiero abrir. Sería como destruir el sello que las mantiene protegidas de mi mayor enemiibo: el polvo. Entiendo que alguien ajeno al coleccionismo (mi madre), me mire raro y piense que soy un frikazo, así que he intentado analizar qué tienen estas figuras para haber vendido más de 15 millones de unidades en unos meses, y es su factor de exclusividad. Lo que las diferencia de Disney Infinity, por ejemplo, es que de Disney siempre se han vendido figuras, muñecos y peluches, pero las amiibo son la primera y única oportunidad de tener a Olimar, Meta Knight o Canela físicamente, con un acabado que en la mayoría de casos roza la perfección. Es como atesorar parte de la historia de Nintendo en el pequeño museo de tu habitación para contemplarlo cada día y revivir los recuerdos asociados a sus juegos.

Y ya sueño con una serie dedicada a Zelda, con Skull Kid, el Vendedor de Máscaras, Link sobre Epona, Tingle, Midna, la Gran Hada, razas Deku, Goron, Zora y villanos. Hoy he dado un gran paso, reconocer que tengo un problema y que necesito ayuda: me falta Mega Man.

La tienda Madame Sastria



Aún no me conoces, pero te espero en Zelda: Tri Force Heroes, donde te proporcionaré todos los atuendos... aunque aquí te traigo otros productos.

34,90 euros

La llave de un jefe de mazmorra debe estar a buen recaudo: ¡colgada de tu cuello! Este precioso colgante bañado en oro de 18 quilates te espera en Etsy.com (busca 'boss key').



20,90 euros

¿Cartuchos dorados de Zelda? Sí, pero no funcionarán en tu consola... ¡porque son de jabón! Los verás en Etsy.com ('zelda soap pack'). Si no lo encuentras, yo me lavo las manos.



53,00 euros

Esta mochila hyliana es una pasada: serás el héroe del colegio, el instituto o la universidad (dependiendo de si eres Link niño o adulto) con el Escudo de Hyrule a tus espaldas mientras mantienes tus libros (o tu 3DS) a salvo. Busca 'shield backpack' en Thinkgeek.com.



TM & © 2015 Nintendo.

20,00 euros

PDP amplía su gama de mandos de GC para Super Smash Bros Wii U (se conectan al Wiimote vía cable) con Samus Zero, Metal Mario y Toad. Ya están a la venta a un precio aproximado de 20 euros.



13,00 euros

¡Busca el cojín pixelado en esta página! Bueno, o en Amazon.com ('8 bit plush') si quieres llevártelos a casa y dormir con ellos. (Precio por unidad).



67,80 euros

Estos dos dioramas de Super Smash Bros para colocar tus amiibo molan demasiado, pero no son nada baratos porque están hechos a mano. Puedes encontrarlos en Etsy.com si introduces 'amiibo display stand'.





185,00 euros

Celebra el 30 aniversario de Super Mario Bros con esta pieza de coleccionista creada por First4Figures.com al alcance de muy pocos bolsillos, pues se producirán escasísimas unidades en el mundo. La versión más barata de 'Mario Gato de la Suerte' costará 185 euros. Miau.



13,28 euros

Haz que tus amiibo salgan de una tubería del Reino Champiñón con este stand fabricado por PDP que ya puedes adquirir en Bestbuy.com ('amiibo stand'). Ah, y estate tranquilo, que no se teletransportarán a otros mundos.

Los precios no incluyen gastos de envío.



El CarteRON

Se acabaron las dudas: bienvenidos a la página de las respuestas.

Luis Álvarez

Hola, R.O.N. He visto que han creado un amiibo de Iwata. ¿Se podrá comprar?
Ya se ha vendido por unos 2.000 dólares y no es oficial, sino la iniciativa de un artista que donará todo el dinero recaudado a la asociación Child's Play, que se dedica a regalar juguetes y videojuegos a niños en hospitales. Una bella forma de honrar la memoria de Iwata, al que echamos mucho de menos.



Héctor Domínguez

¿Qué son esas tarjetas amiibo de Animal Crossing basadas en Mario, Link y Samus que he visto? ¿Son de verdad? ¿Se venden ya?
Son completamente extraoficiales: las ha diseñado un fan con cuenta en Deviantart y no tienen nada que ver con Nintendo. Los planes para lanzar tarjetas amiibo basadas en otras franquicias aparte de Animal Crossing aún son un misterio, pero estaremos atentos a cualquier noticia al respecto.



Beatriz Revilla

¿Es verdad que Chibi-Robo Zip Lash va a ser el último juego de la saga?



No, si las ventas acompañan. Su productor Kensuke Tanabe ha dicho textualmente que "esta podría ser su última oportunidad" si el juego no es un éxito comercial. Esperamos que el salto a las 2D y su flamante amiibo ayuden. ¡Con lo mono que es!

Pablo Crespo

¿Es cierto que Skull Kid estará presente en Hyrule Warriors Legends?
No sólo eso, ¡sino que será personaje jugable! Además, también se ha confirmado a Phantom Ganon (Ganon Fantasma en español) como jefe. Os mostramos el arte oficial de Skull Kid que ha publicado Tecmo Koei.



Alejandra Cabo

¿Me recomendáis alguna oferta para la eShop?
Pues sí, pero tenéis que daros prisa, porque caduca el 22 de octubre. Si te pillas RUNBOW (que, por cierto, es un juegazo), tendrás un descuento del 30% en cualquiera de estos títulos: Chariot, Guacamelee, Scram Kitty, Mutant Mudds Deluxe, Sportsball, Stealth Inc 2, SteamWorld Dig, Teslagrad, The Fall y Xeodrifter (Wii U y 3DS), aparte de Azure Striker Gunvolt para 3DS.

Raúl Guzmán

Por fin he convencido a mis padres y ¡me compran Wii U estas Navidades? ¿Me la pillo con el pack de Super Mario Maker o con el de Mario Kart 8?
Hombre, depende de qué género te guste más, pero sinceramente, nosotros creemo que estas Navidades es paclk perfecto es el que incluye Mario Kart 8 y Splatoon. Si te mola jugar online, es una combinación imbatible.



Silvia San Agustín

¿Es cierto que Nintendo ha bajado el precio de Zelda A Link Between Worlds? ¿A cuánto se vende ahora?
Sí, es cierto. Nintendo ha resucitado la línea Nintendo Select, bajo la que ya englobó algunos juegos de Wii, reeditando con este sello Nintendogs + Cats, Mario Party Island Tour, Mario Tennis Open, Star Fox 64, Yoshi's New Island y el Zelda. Ahora puedes encontrarlos a alrededor de 20 euros.



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

revistanintendo@gmail.com

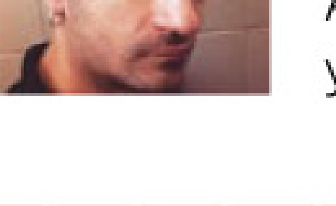


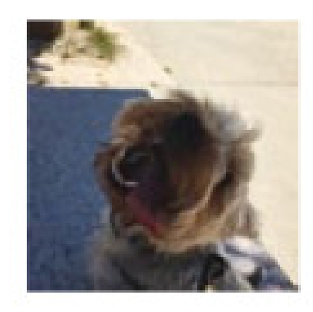


El microanálisis



¡Vuestra crítica de **Super Mario Maker** en un tuit!

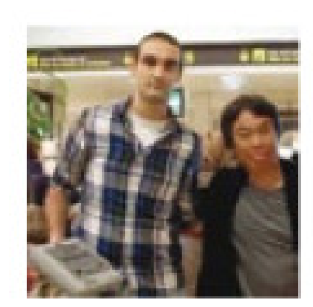




Fran @fran_j_chico
Un auténtico sueño poder crear parte de mi infancia de forma sencilla con miles de opciones. Nintendo en estado puro. Nota: **90**



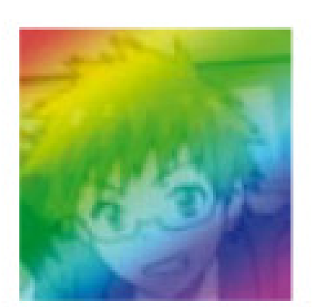
Musashi90 [+--●●] @Musashi1990
Lo mejor: duración y posibilidades infinitas, intuitivo, nostálgico... Lo peor: la forma de desbloquear escenarios y objetos. Nota: **89**



Alvinoconvino @Alvinoconvino
Un gran descubrimiento; dar la posibilidad a los jugadores de crear sus propios niveles ha sido la mar de "divertinteresante". Nota: **100**



Carpevi @Carpevi8
El homenaje definitivo a la franquicia. Si en 30 años no has encontrado en sus juegos aquello que esperabas, hazlo tú mismo. **88**



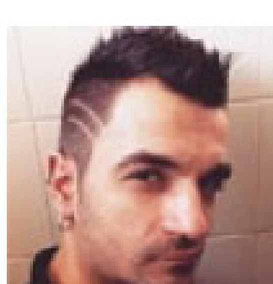
#ShantaeForSmash @LaserPani
Infinto, divertido y desafiante (porque hay cada nivel...). Hay muchas posibilidades, pero molarían más elementos como DLC. **90**



Shuu, The Hentai God @4lex_san
El juego de Mario que lo engloba todo. Diversión infinita. 10/10 + 0.5 puntos por el Mario delgaducho. xD Nota: **100**



MrPkBoy @MrPkBoy
Divertido, intuitivo, una nueva forma de jugar a Mario. Una comunidad increíble y genial para planear maldades con los amigos. **90**

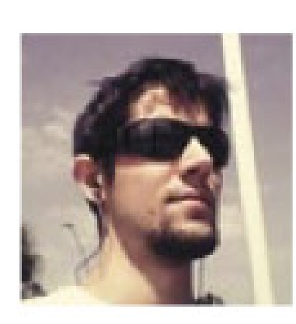


ToonRudy @ToonRudy
A pesar de no tener historia, tiene muchas horas de juego. Recomendado para mentes creativas. **90**

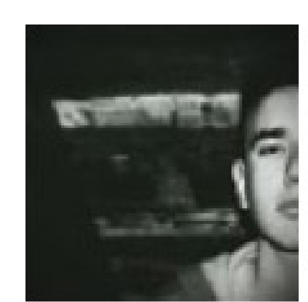
Fermín Gamboa @fermingamboa
Un juego infinito donde explotar la creatividad. Aunque se echan de menos más fases heladas y desérticas, el límite es la imaginación. **91**

La gran pregunta

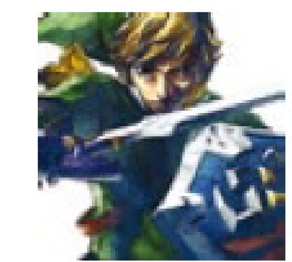
@Gustarfox pregunta: **¿Cuál es el mejor Link?**



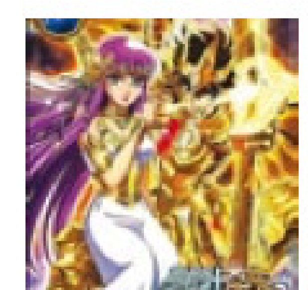
Alex @Alex_Langendijk
Mi favorito, sin ninguna duda, es el Link de **Skyward Sword**. Su diseño pintoresco y de aprendiz simplemente me enamoró.



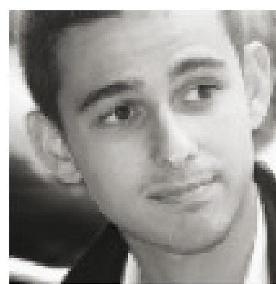
J o e l @joe_facker
Para mí, el mejor Link es el de **Minish Cap**, de GBA. Demuestra que ser débil o pequeño no es un impedimento para hacer grandes cosas.



Ale Santana @AleZeldero
Mi Link preferido es el de **Majora's Mask**, ya que a pesar de su profunda tristeza, decide afrontar la catástrofe de Términa.



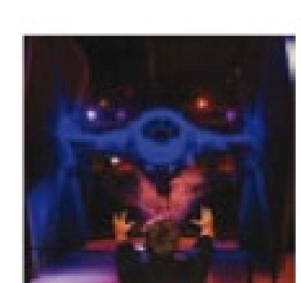
Víctor HV @VictorHurtado8
Me quedo con el de **Ocarina of Time**; poder ver a Link de niño y luego adulto era una gozada. ¡Fue para mí el primer gran Link!



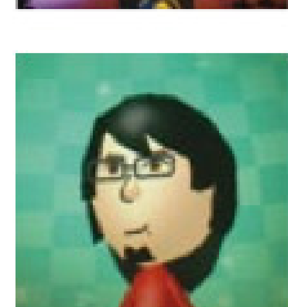
Donut @joaquinmd
El de **Twilight Princess** es, a mi parecer, el más maduro, el que mejor representa el universo Zelda y permite una mayor inmersión. Sin duda.



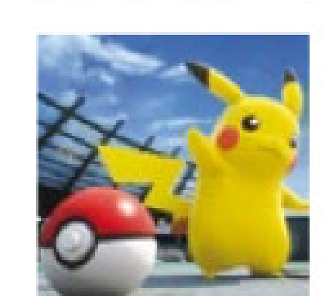
NintenderoEnfurecido @NintenderoEnf
El de **Wind Waker**. Ningún Link ha expresado tantas emociones diferentes tan bien. Sabes qué dirá en cada momento aunque no hable.



Andrés Macho @AndresMachoXIII
El de **A Link Between Worlds** me enamoró, no sólo por sus viajes en línea directa Hyrule-Lorule, además, estaba hecho un cuadro.



Kenzo Tenma @DesdeHyrule
Me gusta el Link de **Link's Awakening**; héroe (y músico) fuera de Hyrule, con un dormilón Pez Viento en la paradisíaca Isla Koholint.



Sazandorak @Jose_Manuel_RO
Para mí (y pese a su nariz), el de **Skyward Sword**, ya que es el único en toda la saga que tiene una relación más profunda con Zelda.

La adivinanza

"Soy el alma de la fiesta y la música es mi pasión; si esta noche te despiertas, te regalo una canción".

Si sabes quién soy, prueba suerte en Twitter usando #AdivinanzaRON. La solución del mes pasado es **Pigma Dengar**, de Star Fox. De ahí la pista "cuando los cerdos vuelen". ¡Felicidades por acertar, **@TodoNin1OdoS**!



¡Gracias a todos los lectores que os pasasteis por nuestro stand en la Madrid Games Week! Y si no pudisteis venir, esperamos (re)conoceros el año que viene.



El Tablón

¡Mirad qué genialidades salen de las mentes nintenderas!

Belleza interior por Artgerm

Indiana Bros Por pnutink

Huevo en mal estado Por Andy's Artworks

Por fin juntos Por scottish-kitty

Yoshi perruno Por playfulpup

Twilight Cube por Zoki64

Toon Zelda por Kumashiro

Mario Gato por Anónimo



Niveles infinitos

Por Roberto Ruiz Anderson

Una semana después de ponerse a la venta, Super Mario Maker ya sumaba más de un millón de niveles compartidos online por los usuarios (en el momento de escribir estas líneas parece que se acerca a los tres millones). Obviamente no he podido jugarlos todos (si pudiera vivir eternamente, me plantearía intentarlo), pero muchos de los que he probado me han encantado. En este mismo número tenéis un reportaje con diez de los que más nos han gustado en la redacción, aunque si tuviésemos páginas suficientes podríamos dedicar una revista entera a hablar de niveles excelentes diseñados por usuarios de todo el mundo. Es un fenómeno fascinante, porque cada jugador tiene sus propias señas de identidad a la hora de crear, lo cual proporciona una variedad inmensa cuando nos ponemos a jugar. También resulta muy enriquecedor observar cómo unos creadores se influyen a otros en el camino colectivo del progreso: mención especial merecen los "niveles automáticos", en los que sólo tenemos que relajarnos y disfrutar mirando cómo Mario viaja solo, impulsado por los elementos que ha puesto ahí con mucha precisión un usuario con talento. Eso sí, algunos son más brillantes que otros, claro está, y por otra parte el juego debería separar a los niveles automáticos de los normales en alguna próxima actualización, porque no es lo mismo jugar que mirar.



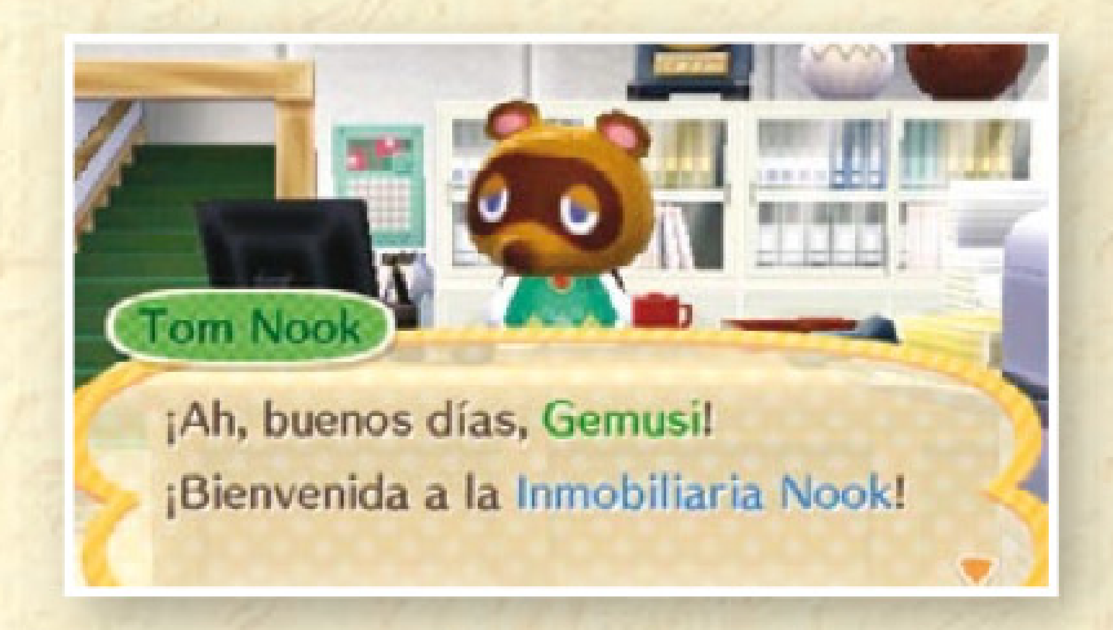


HAPPY HOME DESIGNER

¡Muy buenas, amigos crossingeros! Este mes comenzaremos una comunidad que pondrá orden a toda la revista, ya que, Happy Home Designer, el nuevo juego de la exitosa saga Animal Crossing, está aquí… Y por ello, vamos a dedicarle un espacio para ofreceros pequeños consejos y dar voz a todos vuestros diseños y decoraciones. ¡Es la hora de los artistas del diseño!

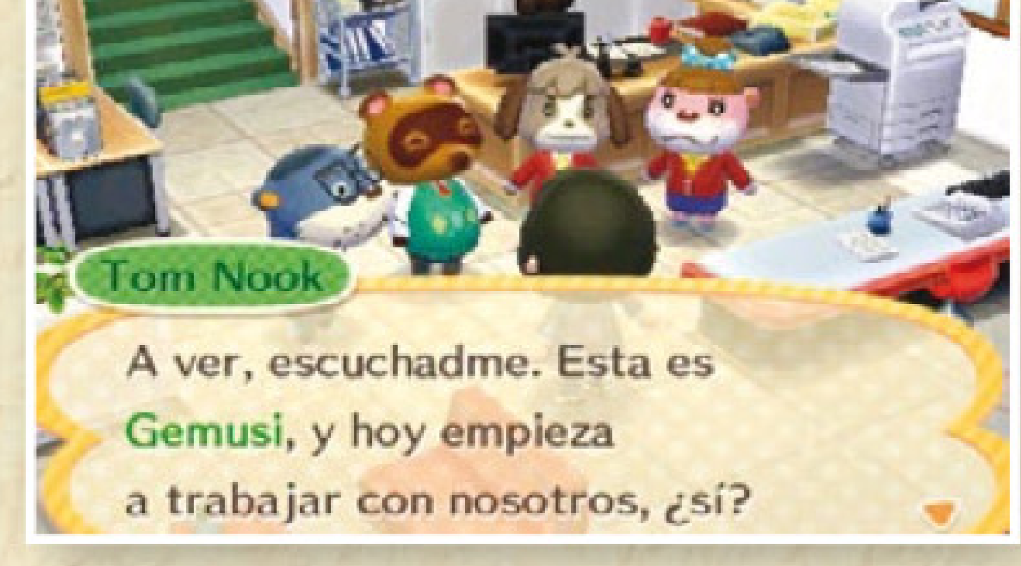


BIENVENIDA A LA INMOBILIARIA



MI JEFE ME SUENA…

Nada más comenzar, **Tom Nook** preguntará a su sobrina, **Nuria**, que cómo nos llamamos y cuál era nuestro aspecto. En entonces cuando nos dará la bienvenida a su inmobiliaria. Parecen majos, nuestros compañeros…



TOCA HACER EQUIPO

Son **Candrés, Sisebuto, Nuria y, claro, Tom Nook**. Parece que confían en nosotros para hacer un buen trabajo con los vecinos que lleguen. En nuestras manos está hacerles felices creando los hogares de sus sueños.



AMIGA Y COMPAÑERA

Finalmente **Nuria** será la encargada de ponernos al día sobre nuestro nueva labor, y nos informará de nuestro primer trabajo para ponernos a prueba. Es sencillito y además nos sirve como tutorial para aprender a jugar.



EL ENCARGO DEL MES

El vecino de nuestro primer encargo del mes es **Plumerio**, un pequeño pajarito muy simpático que ha decidido mudarse a nuestro pueblo, quiere hacerse una casa y nos ha pedido ayuda para construirla y decorarla a su gusto. Y como buenos trabajadores de la Inmobiliaria Nook que somos, no podemos rechazar dicha petición de ayuda.



Comencemos con el **lugar en donde construiremos su casa**. Hemos elegido un rinconcito al lado del río para cuando entrene o se relaje, y escuche la agradable corriente del río. No todo en la vida es estrés.



La distribución de su casa será de dos pisos. Uno enfocado para los combates con un ring, y el otro más privado en donde podrá dormir y tener todas sus cosas personales.



Es hora empezar a elegir el diseño de la casa y sus colores. seleccionamos **la "Casa de campo"**, un diseño sencillo para nuestro vecino, de colores clásicos y que coincida con los colores de su traje.



Imaginamos que nuestro cliente usará el jardín para entrenar. Por lo que pondremos unos pocos arbustos y rosas rojas para darle color y un espacio dedicado al entrenamiento con **dos plintos**, **dos colchonetas** de boxeo y una **barra de gimnasta**.



Una vez terminado el jardín entramos en la casa y empezamos con el primero piso. Haremos que sea una sala de lucha para que pueda divertirse con sus amigos. Las paredes las decoraremos con **pared de boxeo** y **suelo de boxeo**.



En el centro colocaremos **un ring** compuesto de cuatro partes y le rodearán **10 sillas tijera**. Y luego colocaremos una mesa de jueces con una campana de juez encima y otras dos sillas de boxeo.



Para terminar este primer piso, colocaremos un **surtidor de agua**, una **máquina de refrescos** y una **mesa de billar**.¡Pero bueno! Se supone que el ring es para luchar con tus amigos, no para dormir, Ayyy, este Plumerio...



El segundo piso es el rincón privado de Plumerio, es decir, su habitación. Por mucho que le guste la lucha no vamos a poner el mismo papel de pared que en el primer piso. Colocamos **pared moderna** y en el suelo el **suelo azul**.



En cuanto a los muebles, nuestro cliente es de estilo sencillo aunque los colores tienen que pegar también, así que elegiremos **la cama azul**, un **taquillón verde** y un **armario minimalista** de color blanco. Y la ventana a juego, claro está.



Los electrodomésticos que colocaremos serán **un fregadero**, una **cocina eléctrica** y **un microondas**. ¿Para qué complicarse más en una cocina mega-lujosa si no va a pararse a hacer obras de arte culinarias? Lo básico a veces es lo mejor.



Y no nos olvidemos del aseo con un **inodoro**, la **ducha**, y... ¡¡¡perdón, Plumerio!!! No sabíamos que estabas ahí. Rápido, apagad la cámara.



Añadiremos objetos que harán más acogedora y personal la habitación. Encima del **taquillón verde** pondremos dos **placas AAD** de plata y oro... Plumerio está encantadísimo con cómo ha quedado su nueva casa. ¡Somos unos decoradores natos!

PLAN DE DESARROLLO: ESCUELA

El primer edificio que reformamos como parte del Plan de Desarrollo es la escuela: en un principio solamente estaba formada por un aula y era pequeña. Pero, más adelante, Canela nos pidió que la volviésemos a reformar y le cambiamos el aspecto exterior y la distribución.





El exterior en un principio era muy sencillo y pequeño. El tejado era de color rojo y las paredes de color blanco, pero ahora es mucho más grande y los colores de las paredes son **azul y blanco**. La distribución está formada por un pasillo que conecta dos aulas. El pasillo es alargado y lo hemos decorado con **taquillas, trofeos y tablones de anuncios** típicos de cualquier escuela.



La primera clase está enfocada a ser una clase normal, en el que veremos **sillas y mesas escolares** de color marrón con estanterías llenas de libros y tablones de anuncios. La clase en la que todos hemos estudiado... ¿Te da un poco de nostalgia?



Y la segunda clase es un laboratorio. Los estudiantes podrán trabajar con diferentes materiales científicos. Tendrán mesas más grandes que las normales con **microscopios y tubos de ensayo.** Tenemos también una pizarra muy grande para que los alumnos no se pierdan nada de lo que explique el profesor, y diferentes elementos que harán que la clase sea perfecta.

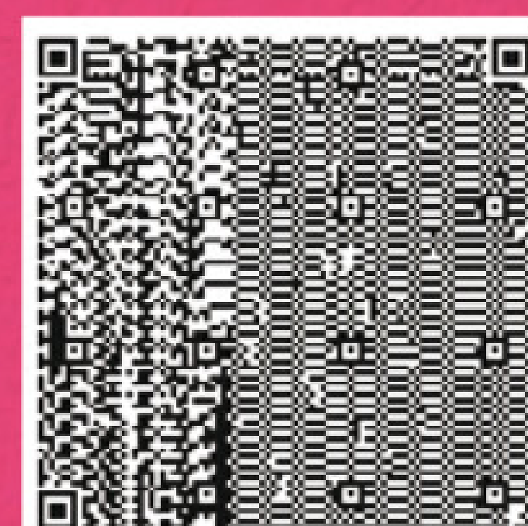
LOS DISEÑOS

Como en New Leaf, en Happy Home Designer podemos crear diseños de ropa y convertirlos en códigos QR, o viceversa. Si ya has desbloqueado la máquina de coser, escanea estos códigos y te harás con unas prendas realmente chulas. No presumas mucho con ellas, ¿eh?

















Esta camiseta de Mario Felino, salido de Super Mario 3D World, es un primor.





DISEÑADORES DEL MES

Sí, amigos, cada mes vamos a publicar obras de los diseñadores que subáis vuestras creaciones a twitter con el hashtag #diseñosACrevistanintendo. O, si lo preferís, podéis mandárnoslos a revistanintendo@gmail.com. ¡Esperamos con ganas vuestra participación!

ALEJANDRO







Alejandro Borrego (@AleBXB), ha decorado con tan buen gusto **el encargo de Vera** que hemos tenido que pasarnos a verlo: **0407-7791-396**. La elección de un terreno con cascada nos ha conquistado, y el jardín nos ha encantado: ni muy recargado ni muy sencillo, con una distribución muy original. En el interior el espacio se aprovecha a la perfección y es elegantísimo con esos colores rojos y tostados.

ANGY







Angy (@angymalcrossing) también nos ha mandado un encargo para Vera: **0506-7714-365**. Para que veáis que dos diseñadores pueden crear cosas distintas que encanten a un mismo vecino. Angy ha optado por dejar un jardín espacioso con una zona de recreo encantadora, gramófono incluido. El interior... ¡nos tiene locos! Qué bien pega el estampado de los muebles, la pared, el suelo... ¡No nos extraña que Vera esté maravillada!







¿Enganchado con Pokémon Shuffle, el pokéjuego de puzles que puedes descargarte gratuitamente de la eShop de 3DS? Pues para que superes sus retos, algunos realmente difíciles, aquí tienes cuatro paginazas de estrategias y consejos.

ESTRATEGIAS BASICAS

Tras las primeras partidas, Pokémon Shuffle puede parecer un juego no muy difícil, pero según superas niveles te das cuenta de que es muy profundo. Para llegar lejos, ten en cuenta estos 15 aspectos del juego.

1 INTERFERENCIAS

Algunos Pokémon enemigos lanzarán interferencias cada cierto número de turnos o cuando no se cumpla cierto criterio (por ejemplo que no hagamos un combo mínimo con nuestro movimiento o no consigamos una línea de al menos 4 Pokémon). Es muy importante conocer bien cómo eliminar estas interferencias para que no se conviertan en un problema para superar la fase. Estos son los tipos de interferencias:

Bloques de Piedra

Estos bloques de piedra son la interferencia más débil y desaparece simplemente haciendo una línea de Pokémon que esté en contacto con él.



Bloques Irrompibles

Sólo se eliminan con capacidades como Rompebloques, Quitainterferencias, Trueque o con el efecto de una Megaevolución, aunque desaparecen automáticamente después de 5 turnos.



Bloques de Hielo

Este bloque suele contener un Pokémon y, para eliminarlo, debemos usarlo para hacer una línea. Así el bloque de hielo se descongelará, pero el Pokémon que contenía quedará en su lugar. A diferencia de los otros, este bloque no cae hacia abajo, impidiendo que caigan nuevos Pokémon.

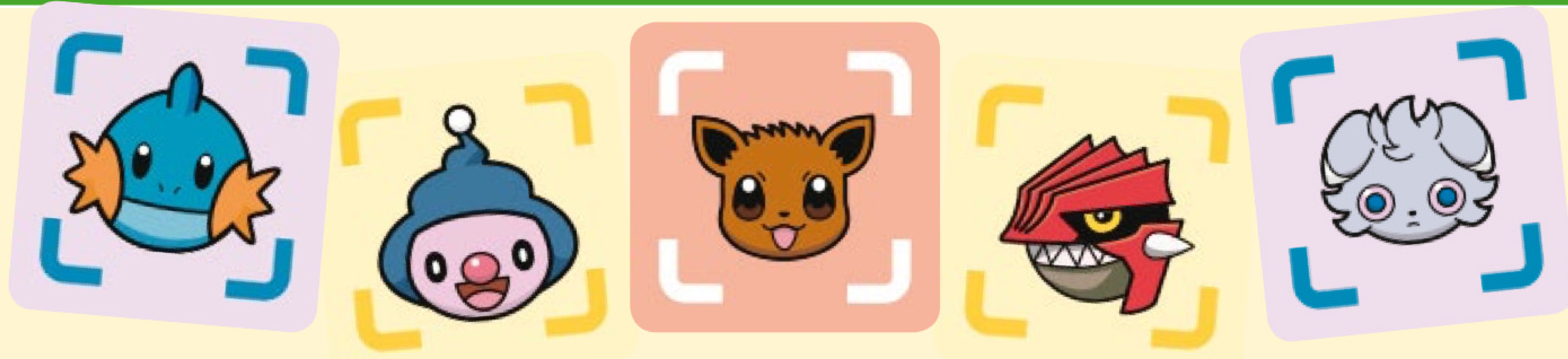


Nube

Es la interferencia menos molesta, ya que podemos descubrir qué Pokémon se esconde tras esta nube simplemente levantándolo. Se puede eliminar alineando los Pokémon bajo ellas o con la capacidad Quitanubes.







2 LOS COMBOS

Uno de los puntos clave de Pokémon Shuffle es hacer muchos combos para provocar la mayor cantidad de daño por turno. El juego además recompensa esto incrementando el daño de los ataques según el tamaño del combo que haya en ese momento:



Entre 2 y 4: x1.1
Entre 5 y 9: x1.15
Entre 10 y 24: x1.2
Entre 25 y 49: x1.3
Entre 50 y 74: x1.4
Entre 75 y 99: x1.5
Entre 100 y 199: x2
Más de 200: x2.5

Para provocar el mayor número de combos posible es importante que pensemos bien los movimientos, y que hagamos las líneas de la parte inferior para que al caer las de arriba existan más posibilidades de provocar nuevas líneas.

3 NO SIEMPRE MÁS ES MEJOR

En Pokémon Shuffle cuantos más Pokémon se alinee mayor será el daño que recibirá el Pokémon enemigo. Si se alinean 4 Pokémon el daño se incrementará un 50%, si se alinean 5 será el doble de daño y en el extraño caso en el que





se consigan alinear 6 Pokémon el daño provocado será del triple. Pero esta no es la única ventaja de alinear más de 3 Pokémon, ya que cuanto mayor sea el número de Pokémon alineados más posibilidades habrá de que se active su capacidad especial, excepto si se trata de una capacidad que requiere alinear un determinado número de Pokémon como Fuerza 4 o Fuerza 5. Si un Pokémon tiene Fuerza 4 va a ser mejor que alineemos 4 de este Pokémon que alinear 5, porque la capacidad Fuerza 4 multiplicaría el daño por 2,25 mientras que el alinear 5 Pokémon sólo lo multiplicaría por 2 y no activaría su capacidad especial.

4 EL ORDEN ALTERA EL RESULTADO.

Cada vez que se haga un movimiento que vaya a provocar que se combinen dos líneas a la vez hay que tener en cuenta que sí influye cuál es el Pokémon que se arrastra, ya que será ese Pokémon el úni-



co que pueda activar su Capacidad especial. El resto de líneas que se originen por esa simplemente harán un daño normal. Así que piensa qué te interesa más arrastrar, porque el orden de los factores aquí sí que altera el resultado final.

5 ATAQUE ES MEJOR QUE SUPER BALL

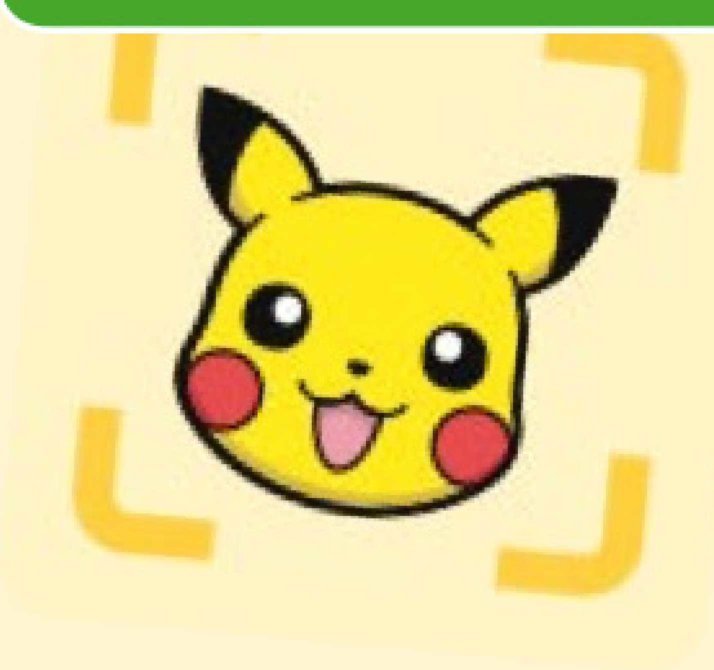
El potenciador de Ataque solamente se puede comprar en ciertas Fases Especiales. En las fases más complicadas es muy recomendable comprarlo porque no cuesta mucho más que una Super Ball y su efecto viene a ser el mismo: duplica el daño de los ataques de tus Pokémon y por tanto obtendremos al menos el doble de facilidad de captura al final, una facilidad que todavía podremos volver a duplicar con la Super Ball en caso de fallar.

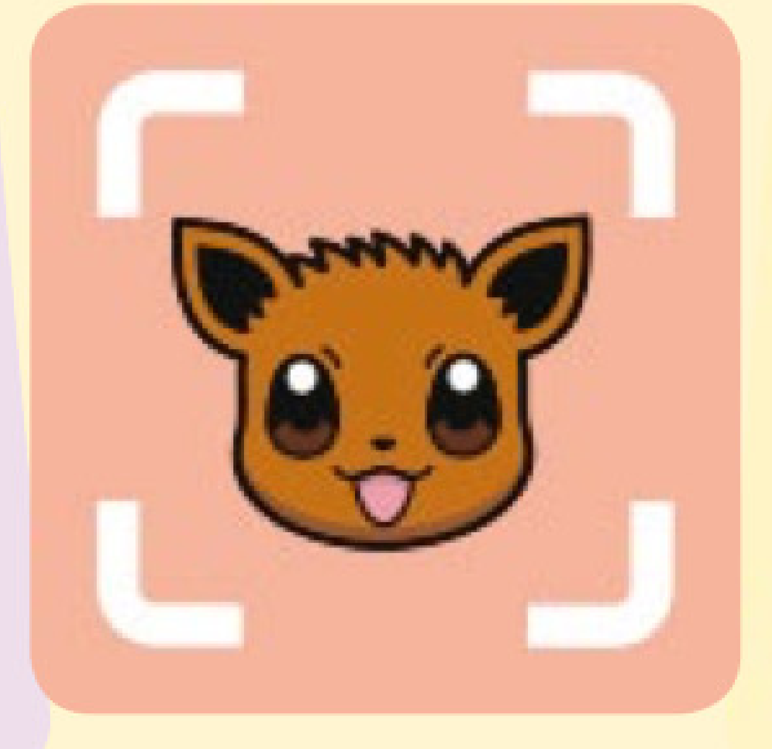


6 LA OCASIÓN DE ORO

En algunas ocasiones, tras fallar una PokéBall se aumentará todavía más la facilidad de captura del Pokémon gracias a la Ocasión de Oro. Esto es algo que sale de forma completamente aleatoria y que aumenta la facilidad de captura también de forma aleatoria, pero será de gran ayuda para atrapar a Pokémon con baja facilidad de captura sin necesidad de que gastemos más ayudas que las monedas necesarias para la Super Ball. Simplemente es cuestión de repetir y repetir la fase del Pokémon que nos interese atrapar hasta que aparezca la ocasión de oro. ¡Ten paciencia!



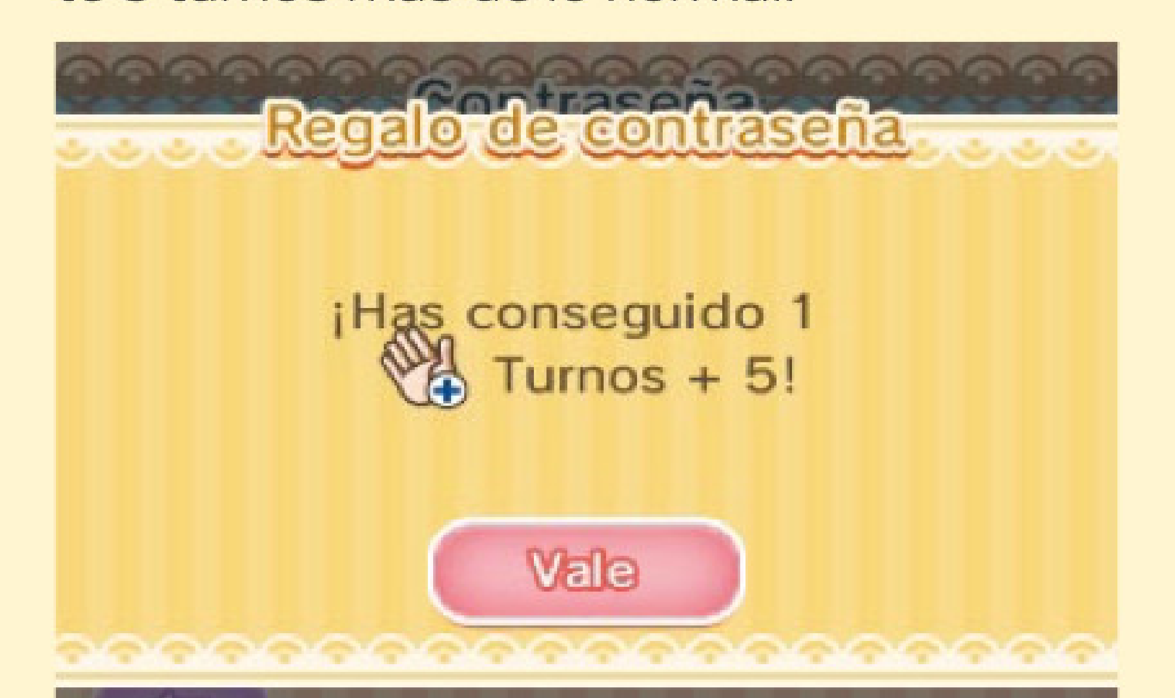






7 TURNOS+5

Los turnos extra o el tiempo adicional conseguidos con los potenciadores Turnos+5 o Tiempo+10 no añaden facilidad de captura y por tanto su uso normalmente es recomendado para sacar Niveles S en aquellas fases más complicadas, pero sí que hacen que las interferencias del rival se retrasen durante más tiempo si se combinan con un Frenainterferencia. Más concretamente las interferencias estarán frenadas durante 3 turnos más de lo normal.



8 POKÉMON MOLESTOS

Algunos enemigos colocarán Pokémon adicionales que te impedirán hacer combos fácilmente, especialmente si éstos están congelados como sucede en las fases de Raichu y Milotic. Pero podemos aprovecharnos de esto y llevar ese Pokémon en nuestro equipo para generar más combos aunque sean poco eficaces, y así romper los bloques. En la fase de Milotic es bueno llevar a Feebas y en la fase de Raichu a Pikachu. En la de Raichu es recomendable llevar a Audino porque megaevoluciona rápido y ayuda a romper el hielo. Algunas fases no permiten este truco, ya que nos cambiarán el Pokémon adicional si está en nuestro equipo el que pondrían normalmente.



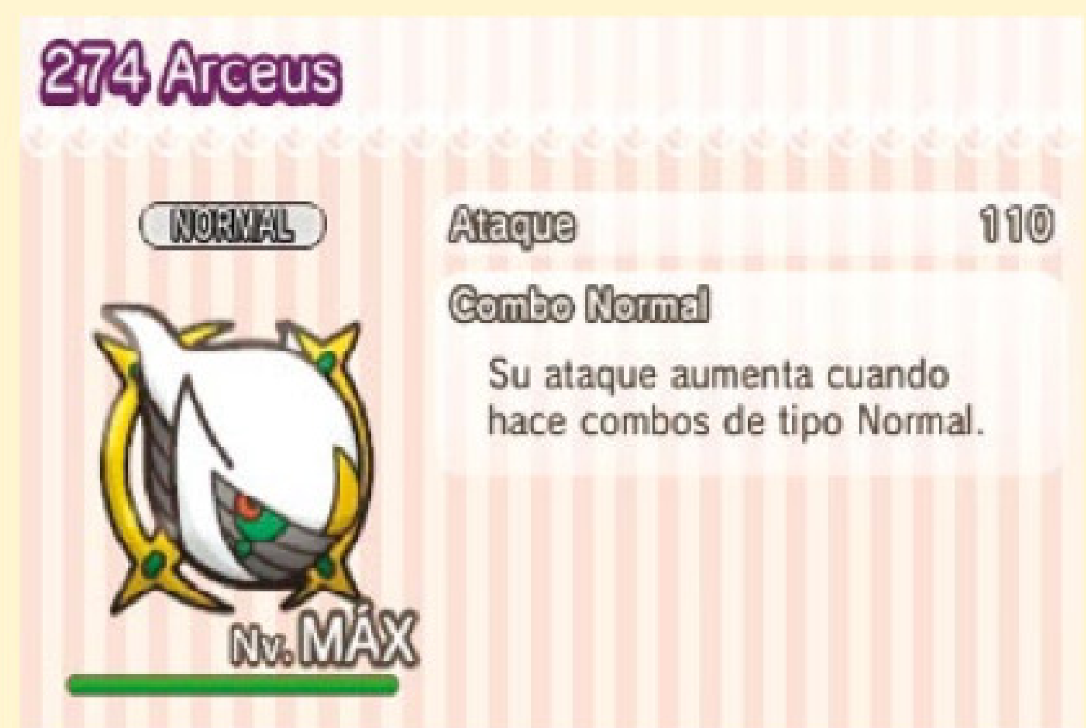
9 PUNTOS X 2

Normalmente al hacer dos líneas cruzadas no obtienes una puntuación adicional, pero si se trata de una línea vertical de 3 en cuya base hay una línea horizontal de 3 o más, la puntuación de la línea horizontal valdrá mucho más. Si se activase una habilidad que aumentase el daño este aumento sería todavía mayor, pues la habilidad se activaría dos veces.



10 EL COMBO NORMAL

Los Pokémon de tipo Normal no son eficaces contra ningún otro tipo de Pokémon y eso los hace bastante inútiles. Sin embargo la Capacidad de Arceus hace que eso sea bastante diferente en las fases de tiempo. Con la Capacidad Combo Normal el daño provocando por los Pokémon de tipo Normal durante un combo aumenta a más del doble, haciendo que hagan todavía más daño que si fuesen muy eficaces. Sin embargo, es importante que activemos la habilidad y por eso colocamos los Arceus para hacer una línea de 5 como primer movimiento y luego no parar de hacer líneas de otros Pokémon normales como Snorlax, Lickylicky, Blissey o el propio Arceus para que no se rompa el combo. Si se rompe, tendríamos que volver a hacer una línea de 5 Arceus para activar de nuevo el Combo Normal.



11 ¡HAZTE RICO CON MEOWTH!

Algunas fases de Pokémon Shuffle son casi imposibles de superar sin utilizar algún potenciador como ayuda, por lo que es muy importante saber cómo conseguir monedas fácilmente sin esperar a la fase especial de Meowth que aparece en el fin de semana. Para conseguir monedas basta con jugar la fase 37, donde se comienza con un tablero que tiene tres monedas en las esquinas y Meowth lanzará unas monedas adicionales cada 3 turnos. El objetivo será alinear el mayor número posible de estas 5 monedas para incrementar la recompensa por superar la fase. Alineando 3 monedas obtendremos 100 monedas más, si alineamos 4 obtendremos 400 monedas y alineando 5 obtendremos 500 monedas adicionales. Es importante superar la fase para conseguir la recompensa, así que hay que controlar bien la vida de Meowth para acabar con él en el momento deseado y no antes. Para esto es recomendable llevar un único Pokémon de tipo Lucha.



12 MEOWTH DE LOS FINDES

Los domingos está disponible esta fase especial que sólo se puede jugar una vez y en la que es recomendable utilizar el potenciador de Turnos+5 porque a pesar de costar 800 monedas casi con toda seguridad se recuperan gracias a esos 5 turnos adicionales. A diferencia de la Fase 37, en esta fase Meowth no lanza moneda cada ciertos turnos, sino que lanzará monedas si se hace un combo 3 o más, y lanzará un número de monedas al azar que podrán a su vez provocar nuevamente un combo de 3 o más haciendo que lance todavía más monedas. Es recomendable por tanto llevar un





equipo de Pokémon que puedan hacerse desaparecer a sí mismos como Mega-Gengar, Xerneas, Mega-Banette con Pokémon Fantasma o Mega-Mewtwo Y con Pokémon Psíquico. También se recomienda el uso de Pokémon con la capacidad Megafuerza para conseguir megaevolucionar cuanto antes.

13 SUBIR DE NIVEL

La experiencia que dan las fases normales coincide con el número de turnos que tienen inicialmente, aunque el Pokémon que consigue la corona al final de la fase (el que más veces se alinea) gana el doble de esa experiencia. En base a esto podemos deducir que las fases normales que más experiencia dan son Snorlax (55 turnos), Ampharos (50 turnos) y Buneary (30 turnos), aunque la de Snorlax no es demasiado recomendable utilizarla para esto porque sólo se puede superar si tienes un equipo de Pokémon de tipo lucha. La fase de Ampharos se puede superar sin demasiada complicación siempre que los Pokémon que se usen no sean poco eficaces, aunque es cierto que se hace bastante pesada y por eso es posible que se prefiera usar la fase de Buneary. Ten en cuenta que cuando no superas una fase ningún Pokémon recibe la corona y la experiencia recibida depende del porcentaje de salud que le hayas quitado al Pokémon rival. Los Pokémon más fuertes tardarán más de subir de nivel, pero de media podemos decir que un Pokémon podría subir al Nivel Máximo jugando unas 100 partidas de Ampharos desde el Nivel 1 y sin usar el potenciador de Experiencia. Los sábados también podremos ganar algo de experiencia adicional jugando la fase especial de Victini que sólo se puede jugar una vez a la semana y que entrega 400 puntos de experiencia (800 al de la corona), haciendo que suban fácilmente varios niveles. Es muy importante tener a tus Pokémon a un nivel alto, ya que ganan hasta 20 puntos de daño adicionales.



14 AHORRA EN SUPER BALL

Si un Pokémon se escapa de la PokéBall la opción es lanzarles hasta 4 SuperBall con el doble de facilidad de captura, si tenemos monedas suficientes para pagarlas. Sin embargo, algunos Pokémon son tan escurridizos que después de tirarles una o dos se escaparán haciéndonos sentir que hemos malgastado nuestras monedas. Si esto sucede basta con pulsar el botón Home y luego el botón X para cerrar el programa. Con esto no se habrá superado la fase, pero no se habrá perdido ninguna de esas valiosas monedas. Como curiosidad, si el Pokémon se tambalea muy rápido mientras espera a que le lances la Super Ball indica que se escapará justo después. ¡Estate atento!



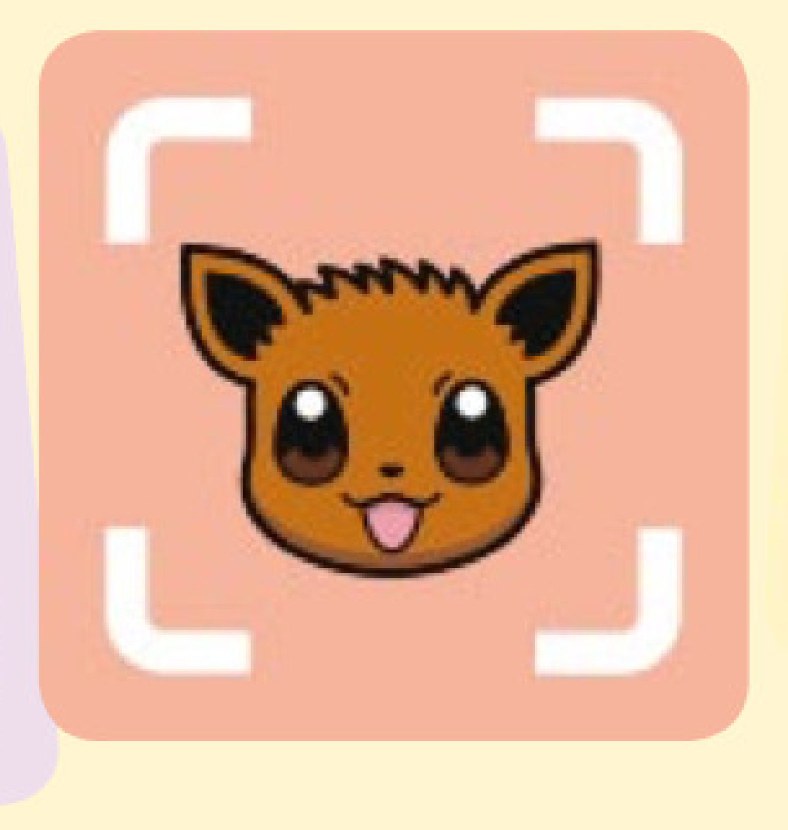
15 VIDAS POR STREET PASS

En Pokémon Shuffle se consigue una vida gratis cada media hora hasta tener un máximo de 5 vidas, pero también se pueden ir acumulando hasta 99 vidas en un segundo contador que se rellena con las vidas que compradas mediante joyas y también con las que se consigan gracias al Streetpass de Nintendo 3DS. Cada 10 encuentros de Streetpass el juego te recompensa con una vida extra, pero es que la recompensa será mayor si te cruzas de forma seguida con una misma persona. Cuando te cruces 3 veces seguidas con una misma persona recibes una vida extra, después de cruzarte 4 veces seguidas otra vida más y tras cruzarte 5 veces recibes otras dos vidas más. Después de ese quinto encuentro tendrás que cruzarte con otra persona diferente si quieres volver a recibir vidas de la persona anterior, pudiendo conseguir de esta forma hasta 9 vidas cada 3 días si tenemos en cuenta que los encuentros con una misma persona no se contabilizan hasta pasadas 8 horas. También hay que tener en cuenta que si ha pasado mucho tiempo desde la última vez que te encontraste con una persona el juego te premiará con otras dos vidas y que cada 100 encuentros te da una joya.













Próximo número

Sale el **13** de noviembre

Mario Tennis
Ultra Smash

Wii U se prepara para vivir los partidos de tenis más alucinantes de la historia. ¡Mario y sus amigos se harán gigantes en la pista!

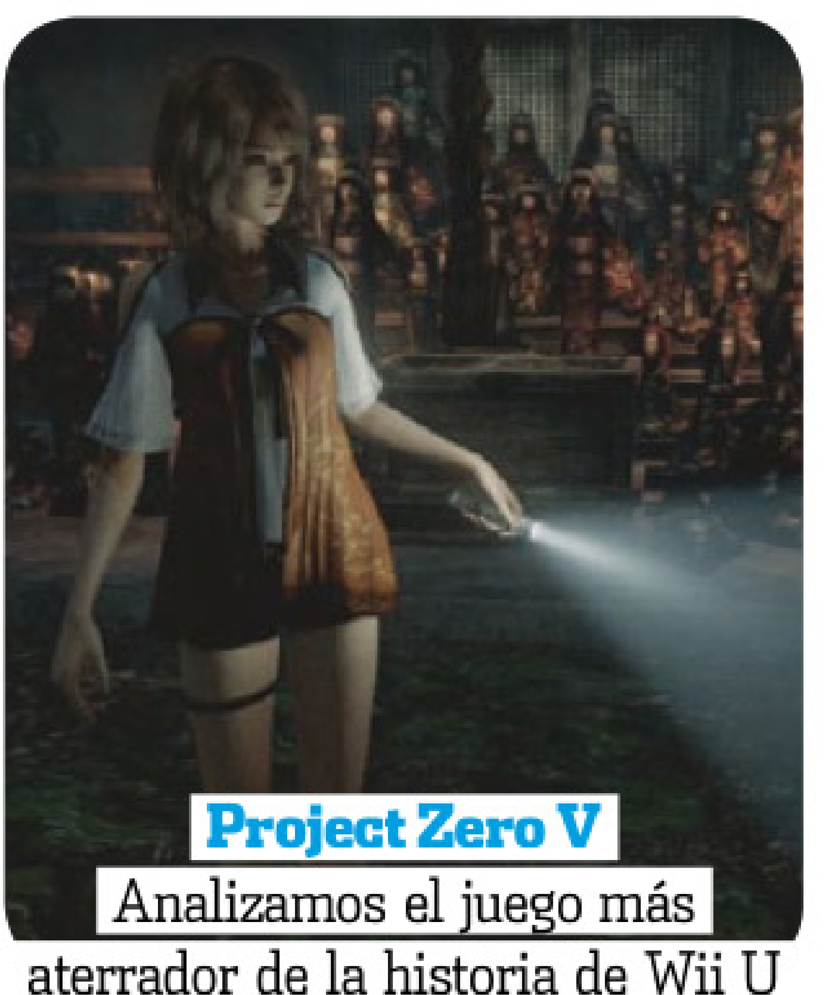
Y ADEMÁS TODO ESTO...



Xenoblade Chronicle X
Te contamos con todo detalle cómo será la mayor aventura de Wii U.



Análisis Tri Force Heroes
La aventura que demuestra que lo único mejor que un Link... ¡son tres!



Project Zero V
Analizamos el juego más aterrador de la historia de Wii U

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

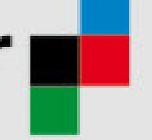
Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado, Clara Castaño, Alejandro Oramas.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer


Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Nintendo
Todo el encanto de Animal Crossing en un juego de tablero que crece y crece.
A la venta:
20 noviembre
Welcome to
Animal Crossing
amiibo Festival
Diviértete desde el primer minuto con este pack de Edición limitada
amiibo
Ya puedes RESERVARLO y llevarte un sobre de tarjetas amiibo
Imagen de referencia no contractual.
REGALO CARTAS DISPONIBLE EN: • AMAZON • BLADE CENTER • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • EUROVIDEO EXTREMADURA • CADENA FNAC • HIPERCOR • MEDIA MARKT • MEMORYTECH • SHINE STAR • TOYS ´R´ US • Tutiendadevideojuegos.com • XTRALIFE.ES • Unidades totales disponibles: 1.510.
Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.
Las figuras y tarjetas amiibo son compatibles con Animal Crossing Happy Home Designer de Nintendo 3DS
www.pegi.info
/NintendoES • @AC_Canela • YouTube /NintendoES
nintendo.es
Wii U